GUILTY GEAR X
ギルティギア ゼクス
SLASH ENCYCLOPEDIA
スラッシュ エンサイクロペディア



enterbrain mook
ARCADIA EXTRA VOL.1

enterbrain mook
ARCADIA EXTRA
VOL.1

GUILTY GEAR X SLASH ENCYCLOPEDIA

ギルティギア ゼクス
スラッシュ エンサイクロペディア



9784757701847

1929476012807

ISBN4-7577-0184-5

C9476 ¥1280E

●定価 1,280円+税

平成12年8月26日発行

発行人・編集人／浜村弘一　発行所／株式会社エンターブレイン

〒154-8528　東京都世田谷区若林1-18-10　☎03-5433-7850(営業局)

enter brain

Illustrated by Daisuke Ishiwatari

雑誌 61951-07　Printed in Japan　大日本印刷

目を逸らすな
これは、オマエの戦いだ

心の底で、くすぶっているものはないか？

誰より熱く、一瞬を生きてみたいと思わないか？

オレたちが求めてやまなかった灼熱のカケラが、ここにある。

約束の名は「ギルティギア　ゼクス」――――

自分だけの真実を、モニターに刻み込め。


RIOT

Opening Cut Collection

オープニングカットコレクション





激闘

BGM: Soul Dealer

Comment:私が直接手がけたものではないので、私とは違った肌合いのギルティ世界を感じていただければと思います(石渡)。

Guilty Gear STORY

22世紀。 人類は無限のエネルギーを生産する超自然的な制御法の理論化に成功、旧テクノロジーとなった科学は全世界的な禁止事項となった。しかし、人類同士の紛争はとまることなく続き、魔法理論に基づく殺傷行為は熾烈を極めた。

そしてついに人類は、命を持った禁断の生物兵器「GEAR」を生み出してしまった。

某先進国は、「GEAR」の市場を独占し他国を制圧しようとした。しかし、本来従順であったはずのこの兵器の中から、ある日ひときわ強力な戦闘能力と確固たる意志を持った一体が出現する。それは、みずからを「ジャスティス」と名乗り、種の存在意義を唱え、全世界の「GEAR」を従えて人類に宣戦を布告した。対して人類は急遽団結、対GEAR組織「聖騎士団」を結成。ここに人類対GEARの戦い「聖戦」の火蓋が切って落とされたのである。……聖戦は、百年の長きに渡った。しかし幾多の壮絶な戦いの末、ジャスティスは「次元牢」深くへと封印された。そして司令塔を失ったGEARたちはなす術もなく次々と駆逐されたいった……。こうして人類は勝利を収め、再び平穏な日々を取り戻したかに思えた。しかし、その平穏が束の間であることに、気付いている者たちもいた。数年後の悪夢を予測する、ほんのわずかの者たちが。

オマエハ、ナニヲノゾム

聖戦終結から5年後、封印結壊の疲労からか、ジャスティス復活を懸念される妖気が世界を包んだ。事態を重く見た国際連合は「第二次聖騎士団」の結団に向け、人員選考の為、世界規模の武闘大会の開催を決定した。強者を切望するあまりか、優勝者には如何なる望みのものでも与えられることが約束されていた。しかし、その大会の内容は、罪人の出場、ついには試合中の殺人を認めるといった過酷なものであった……

GuiltyGear X STORY

2180年 武闘大会に現れた、最強にして最悪のギア・ジャスティスは死亡した。その司令塔と共に行動力を失ったギア達は、その後発見され次第処分された。もはや人々は、その天災的脅威に悩まされることのない日々を約束されたのである。

しかし、それから1年と経たずしてのこと……。A国で、ギアの異質な生存情報が発表されたのである。

『あらゆる生命活動を束縛されたはずのギアが、通常に生存プログラムを起動させている。そのギアの身体的異常・外傷は無いものと見受けられる。また、故意または衝動による民間への害が認められない。幾度にわたり処分を試みたが、その強大な戦闘能力に阻まれ、殺傷の断念を余儀なくされた。尚、現時点での討伐プロジェクトにおける隊員の死傷者は、確認されていない。現在、保護観察体制を維持中』

といったものである。

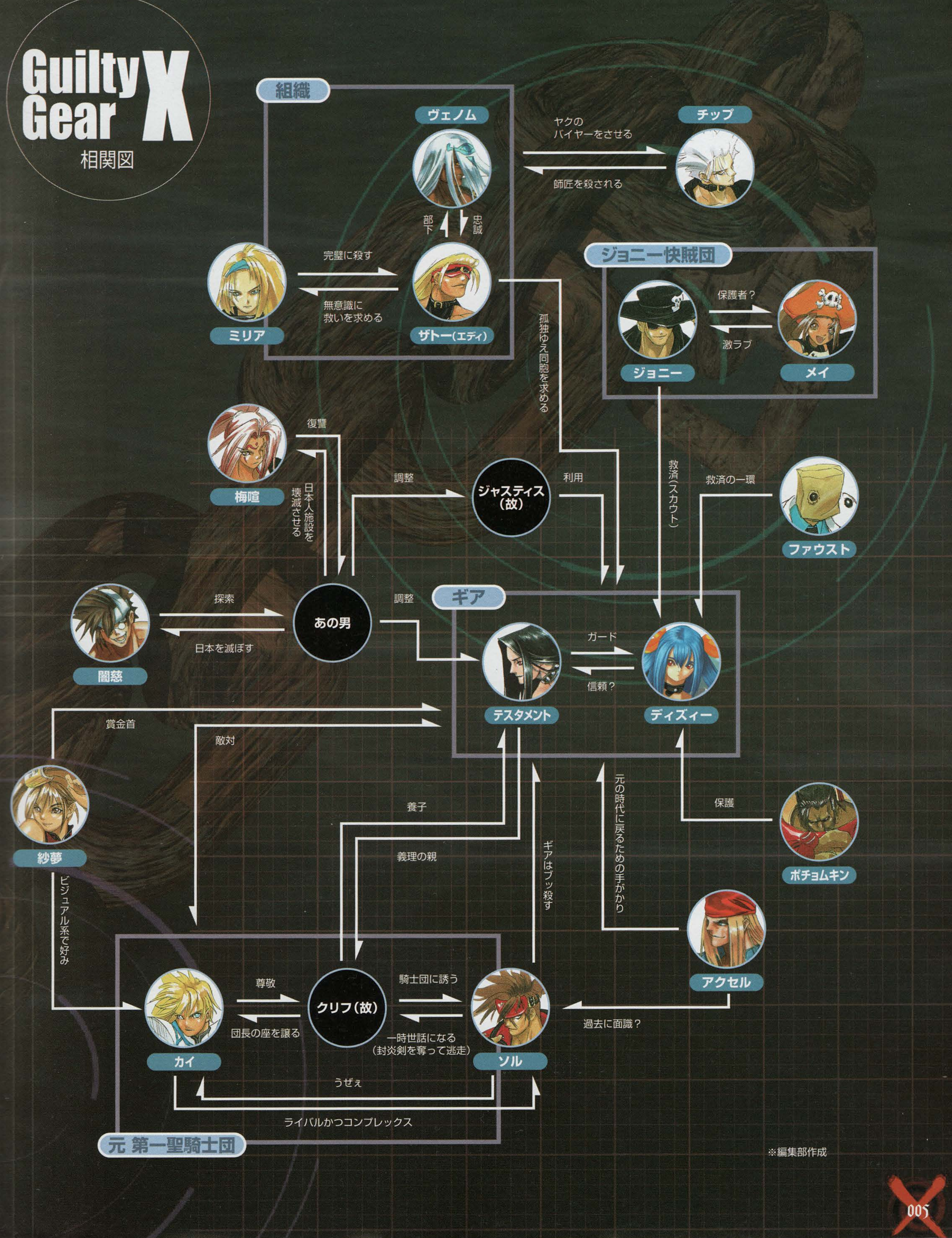
本来ギアとは、指令者の命令を絶対とする兵器であり、生き物であった。その為、命令が下らない場合は、戦闘意欲がない素体に近い状態で飼育されるのである。

しかし、現存する全てのギアは、ジャスティスによってメモリを消去されている。いかにギアが既存生命を素体にしていようが、命令を受信できない状態では植物化し、本来の防衛本能はおろか、自給自足もままならないのである。仮に、正常起動しているのであれば、人間に対して危害を加えるはずである。

故に、このあたかも自らの意志を持つかのようなギアの情報は、奇異な内容であった。人々にとっては、ジャスティスのような自立型の再来を懸念させる不吉な内容だった。

ましてや、軍事利用を目的とした各国のギア保有説が噂にのぼるご時世である。やっと訪れた平穏を守ろうと、民衆の反ギア運動に勢いがつき、決起したのである。

～現在A国の保護観察体制にあるギアを処分せし者には、5000000ワールド＄を進呈する～



Guilty Gear X
相関図
組織
ヴェノム
チップ
ヤクの
バイヤーをさせる
師匠を殺される
部下
忠誠
完璧に殺す
無意識に
救いを求める
ミリア
ザトー(エディ)
孤独ゆえ同胞を求める
ジョニー快賊団
保護者？
激ラブ
ジョニー
メイ
復讐
梅喧
日本人施設を壊滅させる
調整
ジャスティス（故）
利用
救済（スカウト）
救済の一環
ファウスト
探索
日本を滅ぼす
闇慈
あの男
調整
ギア
ガード
信頼？
テスタメント
ディズィー
賞金首
敵対
紗夢
養子
義理の親
ギアはブッ殺す
元の時代に戻るための手がかり
保護
ポチョムキン
ビジュアル系で好み
アクセル
尊敬
団長の座を譲る
クリフ(故)
騎士団に誘う
一時世話になる
（封炎剣を奪って逃走）
過去に面識？
カイ
ソル
うぜぇ
ライバルかつコンプレックス
元 第一聖騎士団
※編集部作成

CONTENTS

CHARACTER PART

































GAME SYSTEM

etc.

GUILTYGEAR X
誌上トレーディングカード コンプリートセット

製作方法
1mm厚のケント紙を用意します。それを61mm×49mm大に切り分け、16枚のカードの台紙を作ります。続いて本ページを本誌から切り取り、個々に切り分けます。その中のカード裏面の絵柄を15枚カラーコピーして、最初に用意したカードの台紙の片側に貼り付けます。そして、もう片側に切り分けたキャラクターカードを貼り付ければ完成です。または、裏面の絵柄をコピーした後、キャラクターカーと裏面の絵柄を糊付けにせず、背中合わせに重ねてラミネート加工(パウチっ子)をすると、仕上がりが綺麗です。
また、糊で貼り合わせる場合も、ペーパーセメントで作業するとやり直しが効くほか、仕上がりも綺麗です。

ついに!! ギルティギアゼクスがトレカになって登場!!

キリトリ



キリトリ

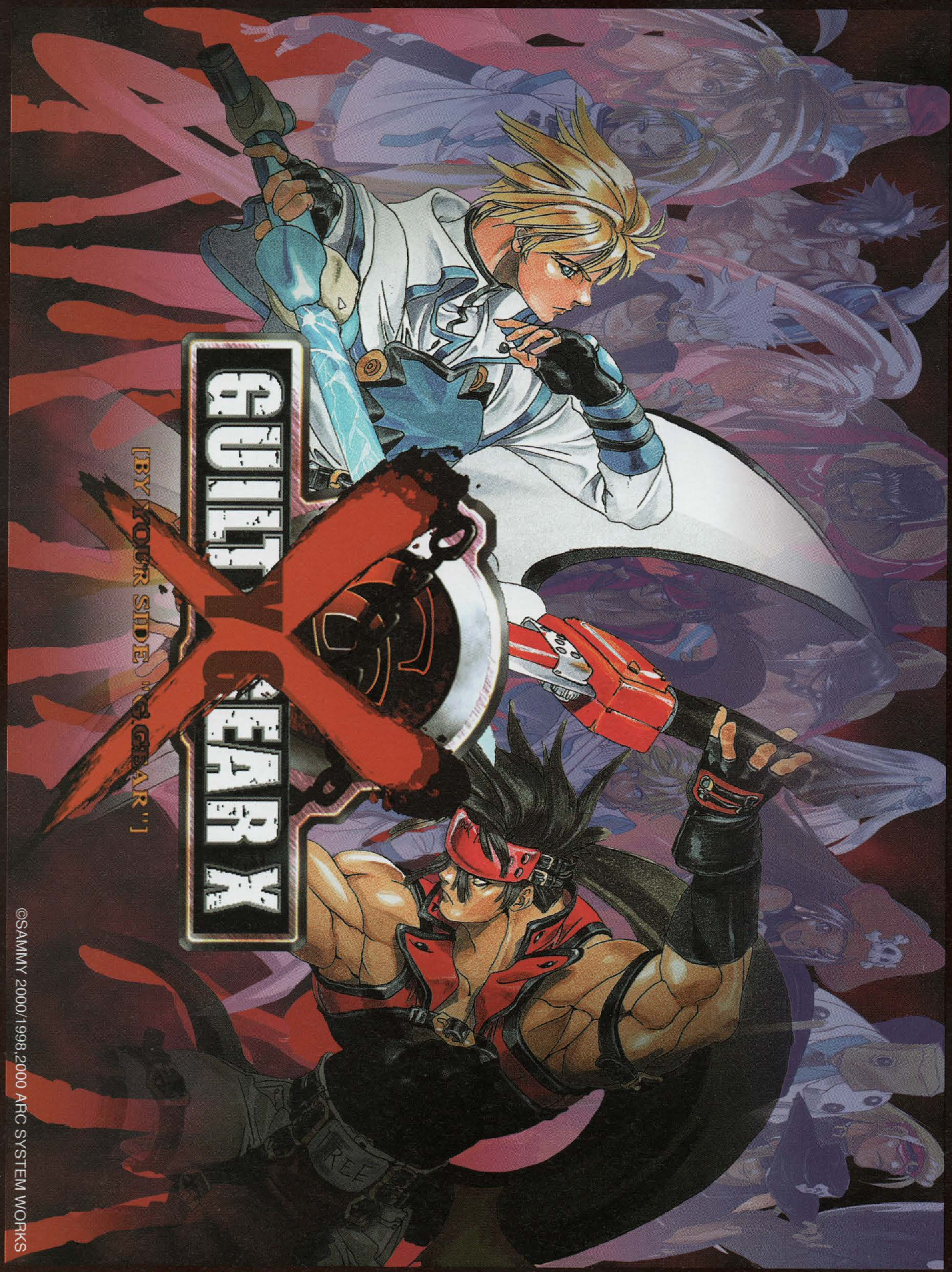
スーパーハイブリッド版

誌上デスクトップピクチャ

対応OS: Windows98/95/2000/MacOS/Linux/BSD
解像度: 640＊480/800＊600/1024＊768など各種
色数: フルカラーなど
画像形式: BMP/PICTなど各種お好みに応じて

インストール方法

4:3の比率になっておりますので、本誌より注意深く切り取り、お近くの入出力センターにてお御好みの解像度でスキャンをご依頼ください。御自宅のスキャナーで作業される場合には、スキャニング段階でディスクリーンなどのモアレ除去処理をスキャナドライバで指定されるか、取り込んだ後、Photoshopにて1ドットの強度(取り込まれた解像度によって調整してください)でガウスぼかしをかけた後、アンシャープマスクをかけるなどして、モアレを緩和してお使いください。白点と黒点(BL100)を設けましたので、ここまでいっしょにスキャンされると色補正が簡単になります。本誌の出力線数は175線(lpi)です。ディスクリーンの際に御参考ください。壁紙への設定については、各OSの取り扱い説明書、またはドキュメントをご覧ください。





Introduction Part

イントロダクション編

―勝たねばならぬ理由、隠された素顔が垣間見える

SOL BADGUY

ソル=バッドガイ

無骨で面倒くさがり屋。必要最低限の言葉しか口にしない。その性格はあらゆる行動に反映されており、繰り出す攻撃も荒削りかつ一撃必殺である。人当たりは冷たいが、悪党ではない。嫌いな言葉は「がんばる」「努力」。

紅蓮の心臓

LIVINGDEAD NIGHTMERE

終わりなき灼熱の悪夢

生体兵器の実験サンプルにされるという過去を持つが、150年間その生い立ちを隠しながら、賞金稼ぎとして人間社会に紛れ込んでいた。戦闘能力は人類の持つそれを遥かに凌駕し、半永久的な生命活動を強いられている。再び自分のような犠牲者を出すまいと、生体兵器の開発者、及びその兵器を全て抹消する使命を自らに課して、あてのない放浪の旅を続けていた。

NEXT VOLTAGE

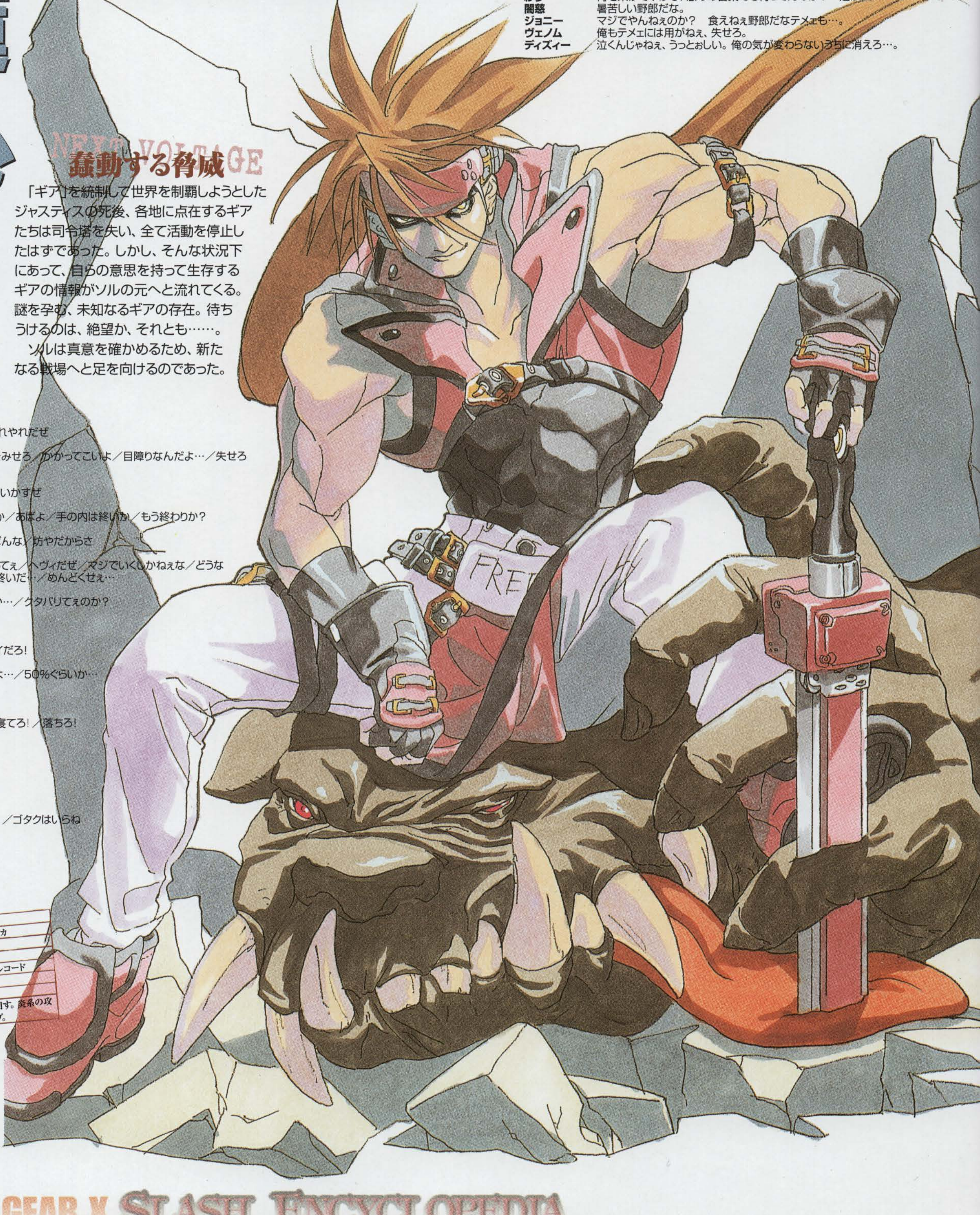
蠢動する脅威

「ギア」を統制して世界を制覇しようとしたジャスティスの死後、各地に点在するギアたちは司令塔を失い、全て活動を停止したはずであった。しかし、そんな状況下にあって、自らの意思を持って生存するギアの情報がソルの元へと流れてくる。謎を孕む、未知なるギアの存在。待ちうけるのは、絶望か、それとも……。

ソルは真意を確かめるため、新たなる戦場へと足を向けるのであった。

勝利メッセージ

ソル	やれやれだぜ…。
カイ	何だ、その面ァ？　辛気臭い目で見てんじゃねぇ。
メイ	それなりの覚悟はあったんだろうな？
ミリア	手加減もここらが限界だ、もう一度立つつもりなら…、覚悟を決めるんだな。
アクセル	悪いが付き合ってられん。
ポチョムキン	鈍いんだよ…っ。
チップ	ちっとは黙ってらんねぇのか、テメェは。
ザトー	能書は存分に垂れたか？　じゃあクタバレ。
梅喧	なんだってこんなに女が大勢居やがる？　ヘヴィだぜ…。
ファウスト	野郎…。
テスタメント	テメェもたいがいしつけぇな…、自慢の面が変形する前に退け。
紗夢	何を呆けてやがる、慰めの言葉でも待ってんのか？　退けっ。
闇慈	暑苦しい野郎だな。
ジョニー	マジでやんねぇのか？　食えねぇ野郎だなテメェも…。
ヴェノム	俺もテメェには用がねぇ、失せろ。
ディズィー	泣くんじゃねぇ、うっとぉしい。俺の気が変わらないうちに消えろ…。



VOICE

死亡
ヘヴィだぜ／うおおお！／やれやれだぜ
挑発
何のマネだ、そりゃ／見栄をみせろ／かかってこいよ／目障りなんだよ…／失せろ…！／待ってんじゃねぇーよ
敬意
やるじゃねぇか／上出来だ／いかすぜ
勝ち
やれやれだぜ／こんなもんか／あばよ／手の内は終いか／もう終わりか？
勝ち対カイ
坊やは寝てろ…／ま、がんばんな／坊やだからさ
登場
覚悟はできてんのか／うざってぇ／ヘヴィだぜ／マジでいくしかねぇな／どうなっても知らんぞ！！／悪いが終いだ…／めんどくせぇ…
登場対カイ
しゃあねえな…／またお前か…／クタバリてぇのか？
気絶
ちぃっ…
カンチョウやられ
おぉおう!?／ぐほぉ！／マズイだろ！
一撃必殺準備
終わりにするかっ…！／あばよ…／50%ぐらいか…
ガンフレイム
ガンフレイム
ヴォルガニックヴァイパー
ヴォルガニックヴァイパー／寝てろ！／落ちろ！
グランドヴァイパー
グランドヴァイパー
バンディットリボルバー
バンディットリボルバー
ドラゴンインストール
ドラゴンインストール！
タイランレイブ
タイランレイブ／くれてやる！／ゴタクはいらねぇ!!
ナパームデス!
ナパームデス！

身長	182cm	血液型	不明
体重	74kg	出身	アメリカ
誕生日	不明	アイタイプ	赤茶
趣味	QUEENを聴くこと		
大切なもの	QUEENの「シアーハートアタック」のレコード		
嫌いなもの	努力、頑張ること		
CV	石渡 太輔		
バトルスタイル	型にとらわれず、力任せに剣を振り回す。炎系の攻撃を得意とした、オールマイティタイプ。		

開発コメント

家庭版の時に心がけていたことですが、「見た瞬間に主役だと思える」デザインをまとめあげるのに苦労しました。

LIGHTNING HIHGER 稲妻の申し子

幼くして厚い人望を持ち、剣士としての天才的な才能を発揮した彼は、若干16歳にして聖騎士団の団長を努めるに至っていた。大戦が終結した現在でも、その非凡な才能を持て余すことなく、国の治安維持に尽力している。

LABYRINTH MIND 迷える正義

前大会におけるジャスティスのメッセージは、「自分の中の正義」がいかに人間側の都合に限ったものだったかを知らされるものであった。今まで「ギア、即ち悪」の信念の元に生きてきた彼にとって、それは否定することも肯定することもできない、わだかまりの残る結果となった。

そんななか、カイのもとに人畜無害の可能性をもったギアの存在がもたらされた。今一度、自分の中の「正義」を確認するために、カイは封雷剣と共に旅立つのであった。

身長	178cm		
体重	58kg	血液型	AB型
誕生日	11月20日	出身	フランス
趣味	ティーカップコレクション	アイタイプ	青緑
大切なもの	みんなの笑顔		
嫌いなもの	ソル		
C V	草尾 毅		
バトルスタイル	聖騎士団の剣技に則った闘法。細身の剣と雷系をメインに堅実に攻めるタイプ。		

開発コメント

主役よりも先にイメージの固まっていたキャラです。攻撃という野蛮行為を如何に華麗に見せるかに苦悩しました。

勝利メッセージ

ソル	そんな眼をするから…、私は勝利した気になれないんだ…。
カイ	官職を装って悪事でも働くつもりか？　残念だが私の部下に擬制を見紛う者など居はしない。
メイ	さ、物騒な場所なので出口までお送りしますよ。
ミリア	そ、そんな手加減だなんて!　確かに全力ではありませんが…男であれば当然の手心です。
アクセル	勝敗がどうあれ、笑顔で手を取り合える。貴方とはいつまでもそういう関係でありたい。
ポチョムキン	貴方がその枷をはずしていたら勝敗は分かりませんでした。お互いに公儀の使徒として頑張りましょう!
チップ	これ程の速さを誇る人はかつて見たことがありません。目が慣れるまで大分時間がかかりましたよ。
ザトー	涜神を重ねればいずれ自らに後悔する時がくる。悔い改めることだな。
梅喧	見たこともない剣技だが、なんて完成された隙の無さだ…。感服いたします。
ファウスト	このキテレツな技の数々…、前に…どこかでお会いしたことが有りましたか？
テスタメント	一瞬でも気を抜けば、死角からの連続攻撃はかわしきれない。恐ろしい相手だった…。
紗夢	あの…、その、あまり足は高く上げないほうが良いかと…。目のやり場に困るのでその…スイマセン!
闇慈	なんてしなやかな体さばきだ、あそこで見切っていなければ今頃…。
ジョニー	義侠の雄といえども罪は罪、これほどの力がおありなら正道に使うべきです!
ヴェノム	良心とは、犯した罪を悔い、改めることにこそ真意がある。やましいと思う気概があるのならば、貴方を迎えてくれる人は他にもいるのですよ?
ディズィー	どの技をとっても凄まじい攻撃力だ。下手に防御していたら今頃…。

VOICE

死亡
うあああああああ!／ここまでなのか／負けるわけには…／み、見切れない…!／こ、ここまで来て…／無念…!

死亡対ソル
く、くそぉお!／お前には…勝てないのか／な…何故なんだ…

挑発
貴方ではむりだ／それでも戦士ですか／私を怒らせないで下さい／邪念を捨てなさい／型が甘いですね／いつまでそうしているつもりですか

敬意
素晴らしい技です／まるで神業だな／鬼神のごとくか…／流石です／騎士団に入りませんか／気が抜けないな…!

勝ち
いい勝負でした／よく頑張りましたね／これが封雷剣の力です／今回は私の勝利ですね／また、いつでもお相手します／自業自得だな…

勝ち対ソル
何故…本気で戦わないんだ／私では…不服なのか!／これで…勝った気になれと言うのか

登場
いきます／いい試合にしましょう／全力で来ることだ／どうしても闘いますか…／さあ、始めましょうか／口で言っても無駄か

登場対ソル
本気で戦ってくれ、ソル／少し付き合ってもらうぞ／加減の必要はない

受け身
効きません!／なんて威力だ…!／ちいっ!!

投げ
スキあり!

ダストアタック
油断しましたね／いきますよ／行くぞ!!

気絶
先手を取られたか…／目が…霞む…／く、不覚…

カンチョウやられ
はぅっ!

前のめりダウン
しまった!

一撃必殺準備
究極奥技!!／フルパワーだ!／決着をつけるぞ…

スタンエッジ
スタンエッジ!／ここだ!／そこ!

スタンエッジ・チャージアタック
本気を見せましょう／これを使うとは…!／聖騎士団奥義!

ヴェイパースラスト
ヴェイパースラスト!／もらった!／いまだ!

クレシェントスラッシュ
クレシェントスラッシュ!

ライド・ザ・ライトニング
ライド・ザ・ライトニング!

ライジング・フォース
ライジング・フォース／ハァアッ!／いけぇ!



KY KISKE

カイ=キスク

静謐なる迅雷

仕事、対人関係、自らのモラル、その全てにおいて実直で、真面目一辺倒な性格。正義をこよなく愛し、弱気を助ける姿勢は模範的人間としてでき過ぎているほどである。

しかしその反面、規則や秩序を乱すものに過剰なまでの嫌悪感を抱きやすく、それを表面に出してしまうという意外な脆さを持つ。それは「自由」に対するコンプレックスの現われでもあるのだが、本人はそれに気付いていない。

MAY

メイ

明朗快活で、いたずらが好きな女の子。加えて、憧れの異性（ジョニー）を中心に物事の価値を計る恋愛暴走娘である（彼女にとって、全人類とジョニーを天秤にかけてもジョニーの方が重い）。
そんな乙女チックな心中とは裏腹に、外見からは想像もつかないほどの怪力の持ち主で、イカリさえも軽々と持ち上げる。
思考は子供っぽく、わがままを言い出したら誰も押さえつけることができない。

LUCKY MAY

5月がくれた出会い

幼くして身寄りを無くした彼女は「快賊」ジョニーに拾われ、メイと名付けられた。
義賊として活躍する荒々しい生活の中、彼女はジョニーの内にある優しさと包容力に魅せられ、恋愛感情を抱くことになる。
以来、彼女の人生の全ては、ジョニーのために捧げられるものとなった。

リリカル突貫娘

1 Introduction

CUTE BOUNTY

その賞金が必要なのッ!

前大会でジョニーとの再会を果たした彼女は、毎日が幸せに包まれていた。そんな中、もうすぐジョニーの誕生日を迎えることになり、日ごろ世話になっているお礼も兼ねて、クルー全員で贈り物をすることになった。

が、募る想いも暴走気味なメイにとっては、「クルーの一員」としてではなく「一人の女性」として、個人的にプレゼントを贈りたかった。そのためには、先立つものが必要となる……。

そこで、彼女が目を付けたのが、ギアにかけられた「賞金」であった。愛する人に一層の想いを伝える為、メイはイカリを片手に賞金稼ぎの旅に出るのであった。



勝利メッセージ

ソル	相手が誰だって、恋する乙女にはかかなわないんだから!
カイ	イイ男…、でもまだまだ青いわ!　年期が足りないもの。
メイ	ぼ、僕の真似してジョニーに近づこうったってそうはいかないんだから!　全然振り向いてくれないんだからっ!　う…ミジメ。
ミリア	うらやましいな、髪型が思いのままなんでしょ?
アクセル	そう、その間合いが苦手なの。ジョニーと当る前に…ね、もう一回だけ付き合ってくれる?
ポチョムキン	気を落としちゃ駄目だよ!　世の中にはマッチョが好きな女も居るみたいだから。
チップ	なんか凄く速くてよくわかんなかったけど、ヤラレんのも早かったなぁ、この人。
ザトー	(暗い…。なんかしんみりしちゃってるよ)あの、ぼ、ボク先を急ぐから…。
梅喧	(う…、胸おっきいぃ…)ジョ、ジョニーはおしとやかなのが好きなんだから!
ファウスト	なんか寒気がするの…。あなた、ハゲね、ハゲなのね?
テスタメント	美形のくせにタフなんだもん、疲れちゃった。
紗夢	(うわ、綺麗な足…)っジョニーははしたない女が嫌いなのよ!
闇慈	闘ってんのに眼鏡なんかつけてたら危ないよ!?　ジョニーなら完全無欠だからいいけど。
ジョニー	ごめんねジョニー。でもこれも全部二人の愛の為なのよ!
ヴェノム	生えてないよりはいいけど…髪の毛邪魔くさくない?
ディズィー	(…キワドいコスチューム)ジョニーに色仕掛けは効かないんだから!　…と、思う…。

VOICE

死亡
ジョニー!／ごめんねみんなー!／きゃあああぁぁぁぁ!／ごめんね、ジョニー!／もう少しなのに…／強すぎだよー

死亡対ジョニー
ジョニーの馬鹿ーっ!

挑発
なぁんだ弱っちいや／べろべろばあ!／女の子に手上げる気かい／本気出しなよ!／弱くなったんじゃない?／こんなの?　つまんない。

敬意
凄いね、彼ほどじゃないけど／見直したよ／口だけじゃないんだね／バッチグゥー!／メイ…負けちゃうかも?／やっぱり…強いなぁ

勝ち
よっ!　テヘッ!／へへぇ♪　メイの勝ちなのだ!／へへぇ♪　余裕だね!／アハハハハッ!　みんな勝ったよ!／アハハハハッ!　野望に一歩前進♪／アハハハハッ!　やったねっ!

登場
大した事なさそうだね／子供だと思わない方がイイよ／泣いてもしらないよ!／いっくよぉ!／ジョニー…頑張るからね!／負けないよ!

登場対ジョニー
ねぇねぇジョニー…手加減…してくれるよね?　意地悪っ!

受け身
危なかったなぁ／きゃっ♪／10点満点!

投げ
ぽーい!／バイバーイ!／じゃまだよー!

ダストアタック
痛いぞぉー?

気絶
お星様が飛んでるぅ～／くらくらするぅ～／ちょっとタンマ～…

カンチョウやられ
きゃ!／そんな!／ごめんねジョニー!

前のめりダウン
わわわわっ!／あややや!／あららら!

一撃必殺準備
やっちゃうぞぉ一!!／いっくぞー!／もう怒ったぞぉ!

グレート山田アタック
こうなったらぁー…グレート山田アターック!／かくなるうえは…山田さーん!!／よーし、クジラさーん!

オーバーヘッドキッス
オーバーヘッドキッス!／シュート!／早くやられてよぉ

レスティブローリング
ぐるぐるアタック!

拍手で迎えてください
オッケー!／おみごと!／皆さん拍手!

イルカさん(横・縦)
突撃いー／イルカさーん!

究極のだだっこ
ふんぬぅ～!!／えいえいえいえい!!／負けないんだから!

メイと愉快な仲間達
みんなぁー／全員集合!!／出番だよー!!

開発コメント
当初、女の子と怪力のコンセプト表現にあたり、斧を持っていました。結果、イカリを持って初めてキャラがたったと思えます。

身長	158cm	血液型	B型
体重	47kg	出身	不明
誕生日	5月5日(拾われた日)	アイタイプ	黒
趣味	ジョニーのことを考えること		
大切なもの	ジョニー		
嫌いなもの	はげ		
C V	こおろぎ さとみ		
バトルスタイル	錨を武器にした、完全な我流戦法。突進系の必殺技を得意とするパワータイプである。		

無口で冷めた性格。暗殺組織の中で育ったためか、彼女自身「女性であること」を意識もしなければデメリットも感じてはいない。基本的に損得勘定のみで物事を機械的に判断する。しかし、完全に人間らしさを失っているわけではなく、己の中に染み着いた排他的思考を否定し、苦悩することもしばしばある。

身長	169cm	血液型	B型
体重	48kg	出身	アサシン(ロシア)
誕生日	孤児のため不明	アイタイプ	青
趣味	猫を追いかけ回すこと		
大切なもの	貞操		
嫌いなもの	ザトー、抜け毛		
C V	住友 優子		
バトルスタイル	自らの髪の毛を武器とする接近戦タイプ。攻撃力とリーチに欠けるが、他者を圧倒するスピードは、それを補って余りある。		

開発コメント

髪の毛を武器にするという設定は個人的に気に入ってます。ただ、実物を想像するとオカルトですね。

金色の叛逆者

SOLID BEAUTY
美しき凶器

幼少の頃に両親を失ったミリアはアサシン組織に引き取られ、髪の毛を使った暗殺術を叩き込まれた。

しかし、彼女の中のわずかな善意が罪無き人間を殺すことに抵抗し、組織を脱退、逃亡の身となる。追われる身となった彼女は逃げ続けることよりも、組織を壊滅されたほうが効率がいいと考え、ジャスティスが企てた大会に出場。同じく大会に出場していた組織のリーダー・ザトーとの対決を経て、結果的に壊滅計画は成功するのであった。

NEXT CRIME
決別の時

前大会にて自由を獲得した彼女は、人並みの平和な生活を手に入れる。しかし尚、彼女の中には拭い去ることのできないわだかまりがあった。それは、廃人同様と化したザトーに対しての想いである。生き残るためとはいえ、組織の中では目をかけてくれた「師」を再起不能へ追いやったことへの罪悪感……。そして、そのザトーが完全に絶命していないことから、再び自分の前に現われるのではないかという恐怖。それらが入り混じり、ミリアの中で複雑な感情を形作っていった。

そして、彼女の苦悩は一つの結論へとたどり着く。

「奴に……とどめを刺さなくては」

勝利メッセージ

ソル	塩を送ったつもり？　ま、こっちも後が無いから今回は感謝するわ…。
カイ	男のくせにとは言わないけど…貴方、少し緊張感が足りないんじゃないの？
メイ	本当によどみのない眼差しね…。アナタにはその幸せを忘れて欲しくないわ。
ミリア	私がこの力を手に入れるために何をしたか知ってる？　俄かに真似できるとは思わないことね。
アクセル	嫌らしい目で私を見るな。
ポチョムキン	硬いのね…。
チップ	ハヤいのね…。
ザトー	何を笑っている…、何故そんなに穏やかなの…？　脅えろ…っ!　命乞いをしろ!　これ以上私を掻き乱すな!!
梅喧	感情が前に出過ぎている…。寸分の隙も見逃さない冷静さがなければ、私の動きを捕らえることはできない。
ファウスト	慰める訳じゃないけど、人間はやり直すことができるらしいから…。
テスタメント	動かないほうがいい…。そのままおとなしくしていれば楽に死ねるわ…。
紗夢	これしきの結末で断ち切れてしまう夢ならば、諦めることね。
闇慈	あきれた負けず嫌いね。そういう眼をする奴は嫌いじゃない。
ジョニー	余裕ある顔ね。イヤミな男…。
ヴェノム	オマエ、たしか奴の側近だったな。悪いが奴は「絶つ」　怨みたければ怨め。
ディズィー	懐に入ってしまえば大したことはできないみたいだけど、間合いを確保すると無敵ね。

VOICE

死亡
あまかった…／未練ね…／ザトー…／私は…／ここまでね…／終わった…／きゃあああ!

挑発
馬鹿な人ね／つまらないわ／それ、戦法のつもり？／来なさい…／怖いの…？／あなた…下手ね

敬意
貴方凄いのね／たのしい人ね／かわいい人ね／退屈せずにすみそうね／強いのね…／甘く見てたわ…

勝ち
弱い―／スキが多すぎる／ぼぉっとしてるから…／なかなか良かったわ…貴方／おやすみなさい／退屈な闘い…／サヨナラ…

勝ち対ザトー
これで、ミリアも死んだわ

登場
殺しはしない…／痛くしないから／邪魔をしないで

登場対ザトー
何っ!?　死んで…／何っ!?　逝かせてあげる…

投げ
ここよ…／ごめんなさい…

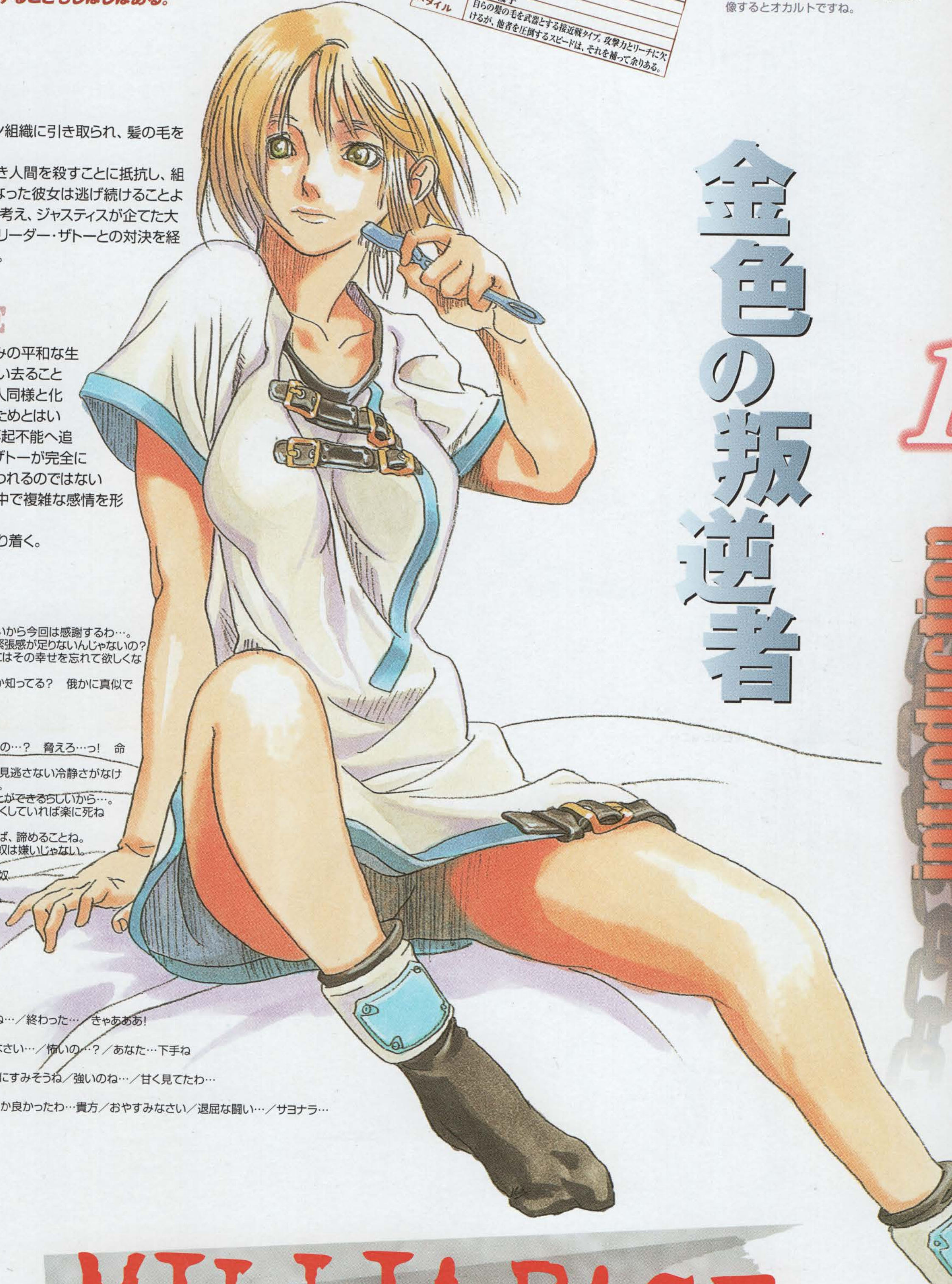
気絶
しまった…!／まずい…!

カンチョウやられ
あっ…／ダメッ…／そこは…!

前転
あまい!／どこを見てるの…？／遅い…

一撃必殺準備
手荒にいくわよ／付き合いはここまで／少してこずりそう

アイアンメイデン
きざめ!／いけ!／使いたくなかった



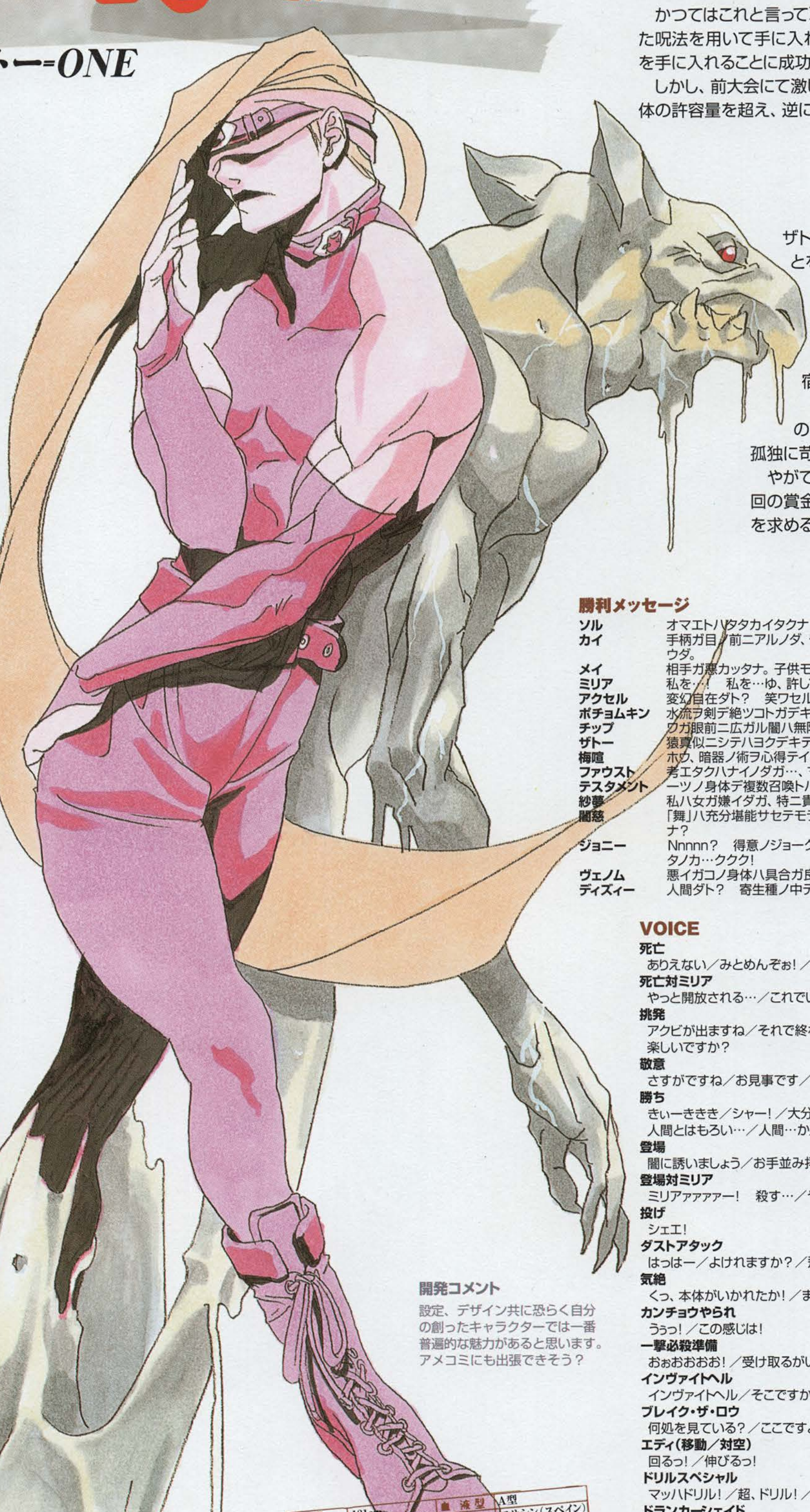
MILLIA RAGE
ミリア=レイジ

ZATO-1

ザトー=ONE

黒き妄執

冷徹かつ残虐な暗殺者。穏やかで節度をわきまえた口調で話すことがあっても、決して相手を対等とは見ようとしない含みがある。
しかし、それは保身を突き詰めた結果としての装いであって、実際の彼は小心な性格の普通の男性であった（要するに、見栄っ張り）。本来の彼の心の底には、普通に「善意」なども存在していたようである。



IN APOCALYPSE
禁忌の扉を開いた男

自らの視界と引き換えに「影を自在に操る能力」を手に入れた、アサシン組織のリーダー。

かつてはこれと言って取り柄の無い殺し屋であったが、禁じられた呪法を用いて手に入れた力を用いることによって、現在の地位を手に入れることに成功した。

しかし、前大会にて激しい戦闘を繰り返した結果、「影の力」は本体の許容量を超え、逆にザトー自身を支配してしまったのである。

LOST MIND
悲嘆の彷徨

ザトーを乗っ取った影は、自分が「兵器」として作られたことを知っていた。破壊や殺戮という滅亡的衝動に駆られつつも、それは何者かに意図的に植え付けられた本能であるということにもまた、気がついていた。

だが、影は自分を生み出した者の意思とは無関係に、自らの思考を有するまでに成長していた。つまり、宿命に抗うことが出来る「心」を得ていたのであった。

しかし、生まれてしまった「心」は、自分とは異なる存在の「人間」によりどころを求めることは許されず、疎外感と孤独に苛まされ続けていた。

やがて、積み重なった悲壮感は、同胞を求め始める……。今回の賞金話に自分と同じ「ギア」を嗅ぎつけた彼は、よりどころを求める旅へと出るのであった。

勝利メッセージ

ソル	オマエトハタタカイタクナカッタ、オマエトハ…。
カイ	手柄ガ目ノ前ニアルノダ、モウ少シ頑張ッテミテハドウカネ？　ケケケ！　失礼、聞コエテイナイヨウダ。
メイ	相手ガ悪カッタナ。子供モ大人モ私ニトッテハ同ジカテゴリー、「人間」ダ。
ミリア	私を…！　私を…ゆ、許して…く…れ。
アクセル	変幻自在ダト？　笑ワセルナ、ソンナモノハセイゼイアヤトリトイッタトコロダ！　ケケケッ！
ポチョムキン	水流ヲ剣デ絶ツコトガデキヌノト同ジコトヨ、ワガ影技ノ前デハ自慢ノ豪腕モ意味ヲナサン。
チップ	ワガ眼前ニ広ガル闇ハ無限ノ視界ヲ以ッテ貴様ヲ「見テ」イル。スピードナゾ役ニタタン！
ザトー	猿真似ニシテハヨクデキテイタナ…。
梅喧	ホウ、暗器ノ術ヲ心得テイルノカ。ダガ、バリエーションハ私ノホウガ多カッタヨウダ。
ファウスト	考エタクハナイノダガ…、マサカ貴様ハ私ノ「兄弟」ナノカ？
テスタメント	一ツノ身体デ複数召喚トハ驚イタナ。ダガ。攻メテガ散漫シ過ギテイル。
紗夢	私ハ女ガ嫌イダガ、特ニ貴様ノヨウナ撥ネッカエリガ一番許セナイノダ!!　ト、「私」ガ言ッテイル
闇慈	「舞」ハ充分堪能サセテモラッタヨ。モットモ、コノ私ニ踊ラサレテイルコトニハ気付イテイタノカナ？
ジョニー	Nnnnn？　得意ノジョークガ聞コエテコナイヨウダガ…。ネタガ切レタノカ、ソレトモ意識ガ切レタノカ…ククク！
ヴェノム	悪イガコノ身体ハ具合ガ良クテナ、イマシバラク返スワケニハイカン。
ディズィー	人間ダト？　寄生種ノ中デモ、コレホドニ強力ナタイプハ見タコトガナイ。

VOICE

死亡
ありえない／みとめんぞぉ！／く、暗い…／何故だ…／人間ごときにぃー／おのれぇえ！

死亡対ミリア
やっと開放される…／これでいいのだ…／光が…見える…

挑発
アクビが出ますね／それで終わりですか／やる気はありますか？／弱すぎる…／何のつもりです？／楽しいですか？

敬意
さすがですね／お見事です／聞きしに優る／人間にしては…／馬鹿なやつだ…／気に入りません…

勝ち
きぃーきききき／シャー！／大分なじんできたな…／力があふれてくる…／完全体まであとわずか…／人間とはもろい…／人間…か／この程度だとはな…

登場
闇に誘いましょう／お手並み拝見／死より深い闇を

登場対ミリア
ミリアァァァァァー！　殺す…／やめろ！　やめろぉー！　始めましょうか／た・す・け…ククククク…

投げ
シェエ！

ダストアタック
はっはー／よけれますか？／飛べ…！

気絶
くっ、本体がいかれたか！／まずい…／何故だ？　体が動かん

カンチョウやられ
うぅっ！／この感じは！

一撃必殺準備
おぉおおおお！／受け取るがいい！／邪魔立てをするな！

インヴァイトヘル
インヴァイトヘル／そこですか？／ドリル！

ブレイク・ザ・ロウ
何処を見ている？／ここですよ／はっはっはっはっは！

エディ（移動／対空）
回るっ！／伸びるっ！

ドリルスペシャル
マッハドリル！／超、ドリル！／ドリルスペシャル!!

ドランカーシェイド
ドランカーシェイド！／いただきましょう／ご馳走さま

ダムドファング
くっくっく！／もっと怯えてくれ…／楽にしてやろう

アモルファス
ディナー・タイムだ…アモルファス！／影よ…食らいつけ！／御覧に入れよう、伸びろ！

ブラック・イン・マインド
ブラック・イン・マインド！／漆黒の賛美歌だ…／散れ！

開発コメント
設定、デザイン共に恐らく自分の創ったキャラクターでは一番普遍的な魅力があると思います。アメコミにも出張できそう？

身長	181cm	血液型	A型
体重	68kg	出身	アサシン（スペイン）
誕生日	1月28日	アイタイプ	本来は青
趣味	花言葉を言い当てる		
大切なもの	プライド		
嫌いなもの	女		
C V	塩沢 兼人		
バトルスタイル	自らの影を武器に、常軌を逸した変幻自在な攻撃を繰り出す。		

1 introduction

誇り高く、誠実な心の持ち主。威圧感さえ放つその巨体からは想像もつかないが、自然をとみに愛する優しい人柄である。何よりも義を重んじ、自分が痛みを受けてでも他人の痛みを見過ごすことができない性分で、逆境や圧力に対しては真っ向から立ち向う。その拳は決して、悪意を持って人を傷付けるために振るわれることは無い。

STEEL REVERSE

革命前夜

超巨大飛行艇を国領とする軍事国家ツェップ。この時代において唯一科学文明を保持していたこの国で、ポチョムキンは奴隷兵士として雇用されていた。彼は同僚の兵士たちを人質にとられ、上官に強要されて前大会へと出場させられることとなる。不本意な戦闘を強いられる彼であったが、この命令の裏ではクーデター計画が進められていたことを知らされ、結果として平和的自治を取り戻すことに成功するのであった。

MISSON PRESERVATION

新たなる任務

前大会にて国政の浄化と自由の身を得ることに成功したポチョムキンは、その後も国の治安維持に貢献し続けていた。

そんなある日、ポチョムキンにガブリエル大統領（元教官）から、再び隠密作戦の命が下る。その内容は、現在賞金首となっている、とある「ギア」を、並み居る賞金稼ぎの手から保護し、ツェップに連れ帰るというものであった。命令の真意は推測し難くも、信頼する人間の依頼とあって、ポチョムキンは任務につくことを決意したのだった。



揺るがぬ信念は明日のために

1 introduction

勝利メッセージ

ソル	愛国の精神が私を支えているのだ、守るものが無い者には負けはせん！
カイ	忌憚することはない。再戦の申し出ならばいつでも受け付けている。
メイ	幻の珍獣を見るような目で見つめるな…。
ミリア	立体的な戦闘には不慣れでな、うまく加減がつかめなかったが…ケガはないか？
アクセル	確かに長い！　が、細いのだ。その程度の攻撃で俺の進攻を止めることはできん。
ポチョムキン	俺を騙るとは愚かな奴よ。この世に二つと有り得ぬものの見分けもつかんとはな。
チップ	不撓不屈の精神は見事と言えようが、引き際をわきまえぬ者は見苦しいだけだ。
ザトー	去れ！　その誇り無き醜態、見るに堪えん。
梅喧	命のやり取りを知る眼差し、その心掛けは女ながらに戦士よ！
ファウスト	なに憚ること無い戦術！　骨の折れる勝利だった…。
テスタメント	怪しげな技を使うようだが、己が魂を持たぬモノの攻撃など束になったところで俺の敵ではない。
紗夢	覇気を込めたる拳こそ剣斧に優ると信じてはいたが、誠志においては男女をも問わないとは、まさに東洋の神秘だな。
闇慈	大の大人がこの一戦をまるで喧嘩のように楽しんでいたとは、まったく気持ちの良い男だ。
ジョニー	一撃必中の剣と言えど、相手を仕留める前に無駄口はたたかないことだな。
ヴェノム	飛沫舞う激流とて鯉の行方を防ぐことはできない。オマエの流儀に付き合う義理は無かったということだ。
ディズィー	スマヌ、我が元首も考えがあってのことだ悪いようにはせん。

VOICE

死亡
任務失敗…！／すまぬ…大統領！／不貞のやからに…！／見事…！／この肉体を超えるとは…／不覚…！

挑発
卑怯者め！／見損なったぞ！／立ち去れい！／誇りはないのか！／恥さらしめが！／攻めてこんのか!?

敬意
手強いな…／いい腕だ／そうこなくては！／真の戦士よ…／脱帽させられる…／感服した

勝ち
順調に進んでいる／問題はない／見てのとおりだ／じっとしていろ…／立てば傷が開くぞ／しばらくは動けんだろう

登場
ダァー!!　遅くなったな／うおぉぉお！　生き延びることを考えろ／覚悟は出来たか…？　行くぞ！／生き延びることを考えろ／任務を遂行する／命をかけてかかって来い！

カンチョウやられ
ほわぁ！／ぐぼぉあ！／こ、これは…

一撃必殺準備
ぬぅーん！／のぉおぁー／受けてみろ！

スライドヘッド
スライドヘッド！

メガフィスト
メガフィスト！

ハンマフォール
ハンマフォール!!

ポチョムキンバスター
ポチョムキンバスター／48の必殺技！

ヒートナックル→ヒートエクステンド
そこかぁ！　ヒィート…エクステンド!!

ガイガンター
さらばだ…／祈るがいい

ヘヴンリーポチョムキンバスター
ヘヴンリー…!!　ポチョムキン…!!　バスターァ!!

マグナムオペラ
これが真の拳だ！　マグナムオペラ!!

開発コメント

機会があれば御色直ししたいキャラの筆頭です。更にメカティックに……。

身長	245cm	血液型	O型
体重	656kg	出身	浮遊大陸ツェップ
誕生日	10月18日	アイタイプ	白
趣味	絵を描くこと		
大切なもの	竜が踏んでも壊れない筆箱		
嫌いなもの	4トン以上の筆圧に耐えられない鉛筆		
C V	近藤 隆		
バトルスタイル	自らの拳がメインの武器で、動きは鈍いが接近戦を得意とする。圧倒的なパワーで、相手をねじ伏せるタイプ。		

POTEMKIN

ポチョムキン

CHIPP ZANUFF

チップ=ザナフ

血の気が多く、ちょっとしたことですぐに切れ、基本的には「弱い奴は死ね」といった考え方をする。何を決定するにしても短絡的に考えがちだが、こと戦闘に関してはズバ抜けたセンスを持ち、鋭く、深く考察することができる。
しかし、現在の彼は亡き師匠の教えを守り、自分の短絡的な部分を諌め、ゆくゆくは弱い人間にも助けの手を差し伸べることができれば、と努力を続けている。やたらと日本の文化に興味を持ち、間違った日本のイメージを膨らましてもいる。

雷光石火疾風



1 Introduction

BEAT REBORN 再誕する魂

少年期にドラッグにハマったチップは、バイヤーとしてマフィアに属していた。しかし、そんな彼自身もいつしか麻薬に溺れ、仕事ができなくなってしまう。用済みになったチップは組織に始末されかかるが、そんな彼を助けたのが一人の忍者であった。恩を感じたチップは、生まれて初めて、人と心を交わすこととなり、その忍者に師事することになる。だが、ある日、恩師は無残にも組織に殺されてしまう。

心の底から怒りに震えたチップは、単身組織に復讐を誓うのであった。

HARD EMOTION 苦悩の果てに

前大会で決勝に残ることもできなかった彼は、自分の精進が足りなかったことを素直に反省し、再び修行に明け暮れていた。また、ジャスティスの死を目の当たりにした時、大量殺戮を行ったこの化け物でさえも、実は救いを求めていたことに気付いた彼は、本当の「救いの手」とは何であるのか、その正体の模索をも続けていた。

チップのもとに、人に害を成さないギアが存在するという情報が流れてきたのは、そんな修行の只中のことであった。

開発コメント

ゲーム中の悪戦苦闘ぶりが、一心不乱な動物を見ているようで愛着のあるキャラです。設定的には強いはずなのに。

勝利メッセージ

ソル	まぁ、あんまり人間様をナメんじゃねぇってことだ。
カイ	テメェの女々しい面見てるとむかっ腹が立つんだよ！　勝てば官軍って言葉知ってるか？
メイ	来るものはたとえ女子供だろうとも容赦はしねぇ！　…が、どうも胸くそ悪りぃな。
ミリア	いちいち相手するのも面倒だ、マジでやってりゃ一秒もかからなかったぜ？　ウザいから出てくんな。
アクセル	ヘラヘラとイケ好かないやろうだ。エモノが長けりゃ近づけねぇとでも思ったか？
ポチョムキン	まずはその目障りな肉を削ぎ落としやがれ！　ご大層なパワーを持ってたって、当たらねきゃ意味ないぜ！
チップ	俺はまだしも、師匠の名を騙ってみやがれ。消してやる…!!
ザトー	犠牲にするものがなけりゃ何も手に入らないってのは、テメェが三流の証拠だ。一生俺には勝てねぇよ。
梅喧	女のくせにいい根性しているぜ、これが噂に聞くヤマトナデシコってやつか？
ファウスト	テ、テメェを形容する言葉が見つからねぇ…。つまりなんだ、アレだ！　「御愁傷様」…。
テスタメント	ご大層な技を散々並べて、これがテメェの全力かァ？　ガッカリさせやがる!!
紗夢	シノビに色仕掛けが効くと思ってんのか？　目障りだ、消えろ！
闇慈	テメェ！　俺が日本人じゃないと思って馬鹿にしてんのか？　「ハリセン」は武器じゃねぇんだぞ！　…だよな？
ジョニー	俺は群れる野郎が嫌いだ。女のケツを追いかける野郎も吐き気がする。つまり、つい力がはいっちまったってことだ。
ヴェノム	教えてくれるのか？　その格好は遊びに来たのか、俺をオチョくるためなのか。テメェがそこに這いつくばってる理由だ。
ディズィー	蹴りや突きがままなんねぇなら、どんな技を使おうが「向いてねぇ」ってことだ。

VOICE

死亡
師匠ー！／畜生ー！／バケモンがぁ！／そんな…バカな…／俺の術…／こんなトロイ奴に…

挑発
HEY,COME ON!／YOU CHIKEN?／KISS MY ASS!!／やる気アンのかよっ？／っんだ、このチキンが／つまんねェ野郎だな

敬意
WHAT'S THE HELL!?／JESUS!／どうなってんだオレは／どうも、調子が悪いぜ／まだ本調子じゃねェか…／そろそろ本気で行くか…

勝ち
遅すぎんだよ！／SLEEPY!／暇つぶしにもなんねぇ／チッ…弱ぇんだよ！／ったく、話になんねェ…／けっ、Go back Home!

登場
遺言はないか？／さっさと始めようぜ／くだらねぇ／引導を…渡してやるぜ！／師匠…見ててくれよ！／おまえ…死相が出てるぜ!?

気絶
な、何が起きたんだ…？／夢でも見てんのか…？／ううう…。

カンチョウやられ
おぉうあ!!／はい!?／十年殺し？

一撃必殺準備
気を全開にしてやる！／うぉぉぉぉぉぉおっ！／散れっ！

αブレード
αブレード

βブレード
βブレード

γブレード
γブレード

穀式転移
TOO LATE／SURPLYS?／はずれだ

穀式迷彩
FIND ME!／うぉぉぉおっ！

幻朧斬
幻朧斬！／どんな気分だ…？

削岩脚
くらいなぁっ！

斬星狼牙
ついて来れるか？　斬星狼牙…／死んだぜ？　てめぇ　斬星狼牙…／あの世に逝っちまえ…！　斬星狼牙…

万鬼滅砕
色即是空!!／盛者必衰!!／フジヤマゲイシャ！

ディエルタ・エンド
ショック！／ディエルタ・エンド！

身長	183cm		
体重	67kg	血液型	B型
誕生日	2月9日	出身	日本だと主張（アメリカ）
趣味	夢を見ること	アイタイプ	赤
大切なもの	睡眠薬		
嫌いなもの	悪夢、マフィア、ギャング、やくざ		
CV	三浦 岳		
バトルスタイル	忍術による、持ち前のスピードを活かした戦闘を得意とする。		

FAUST
ファウスト

開発コメント
外見や技は確かに「あの人」なのですが、正体は謎のままにしておきたいですね。

狂った過去の残像を求めて



MISSING GAIT
消された昨日

かつて彼は善良な心を持ち、世界最高とまで称されるほどの名医だった。しかしある日、普通ではありえない治療ミスを犯し、患者の少女を死なせてしまう。その事件は彼の精神に大きなショックを与え、狂気に蝕まれた彼は、一変して殺人者へと変貌してしまったのだ。

筆舌に尽くし難い残虐な手段によって、数多くの罪無き人々が殺められた。その結果、彼は捕えられ、次元牢へと投獄されてしまう。

だが、前大会が開催された折、彼は釈放のチャンスを得る。しかし、その過程で、彼は再び元の人格を取り戻してしまうのであった……。

REQUIEM
贖罪への旅

善良な記憶を取り戻した彼は、今までの自分の罪を戒め、自ら命を絶つことを決意した。しかし確かに「死」は償いにこそなるが、今の自分にとっては「死」は苦痛ではなく、むしろ気持ちが解放される「逃げ」にしか過ぎないことを十分理解していた。

そんなある日、過去における少女の死は、単なる医療ミスではなく、第三者によって仕組まれた計画的殺人であることを知る。

真実を垣間見た彼は、事件の謎を解明するまでは謝罪を先送りさせ、その道中で「可能な限りの命を救っていく」ことを新たな道として選んだのであった。

VOICE

死亡
あーれー／また来週ー!!／いけずぅー／呪っちゃるー！／あはははははっ／何かが見えりゅー／しぎゃぴぃー！

挑発
厄介な患者だ／残念だが…／手はつくした／顔・フラッシュ!!／貴方は病んでいる…／麻酔が足りないかな…

敬意
治療費おまけデス！／ナウなヤングにバカうけ／もぉ退院していいよ／グッドでナイスですね／いけてますね

勝ち
オペ終了、成功デス／明日が峠デス／ねんのため薬をだしましょう／次、行ってみよーう！／ダメだこりゃ！／次の患者が待ってるのでな！！／さよ～なら～／また会いましょう／次週をお楽しみに！

登場
わったしは名医…名医、名医／秘密の…ファウスト／いい物を見せてあげよう／風に揺られて！／ちょっとだけよ！／ハイハイハイ、ちょっと待ってね

受け身
HEY！／何すんのさ！／死ぬかと思った！

投げ
スッキリ！　塩味！／ヌメっと！　爽快！／ぼよ～ん！！

ダストアタック
カッキーン！／ホームラン！／空振り！

気絶
豚が飛んでる…／きれいな星だ…／幸せだなあ…

カンチョウやられ
Gスポットぉ～!!／素敵！／便秘治ったー

一撃必殺準備
ヒゲだろオレヒゲだろ

レレレの突き→引き戻し→オイッス！→声が小さい→もう一丁オイッス！
オイッス！　声が小さぁーい！　もういっちょう！　オイーッスぅ!!

メッタ斬り
ひゃはははははは！／愛してるわぁ！／ぼかぁ、しあわせだなぁ

何が出るかな？
何が出るかな？

確点遠心乱舞→ごーいんぐまいうぇぃ
頭突き！　おいーっす！／ヘディング！　ゴーイングマイウェイ／金みっけ！　今行くわー！

前（後ろ）からいきますよ
いってきます。ただいま／さらば！　あれ、ここどこだ／じゃあね～ん。忘れ物したわ

上からいきますよ
おきゃひやぇー／イカせてあげましょう／シャゲー！

今週のYAMABA
It's Show Time　アフロー!!／ドゥドゥッドゥドゥ　アクシデント!!／今夜は寝かさないわよ！　げはぁ!!

勝利メッセージ

ソル　心の傷は自分自身にしか癒すことはできない。だが、助けが要る限りは助力を惜しまない。

カイ　人の道とは悩めども、前へと進み続けるその姿に真の光明が現れるモノです。結果を焦ることは有りませんよ。

メイ　一途な思いが時としてかような少女にさえこれ程の力をもたらす。これぞ愛！

ミリア　非常に強い意志をお持ちですが、それは修羅！　その先に予見するは大望でないことに貴方は気付いているはずです！

アクセル　貴方の体質は既に医学の範ちゅうを超えています！

ポチョムキン　貴方の戦闘能力は私に勝っていました。しかし大義を駆る心は私が勝っていたようです。

チップ　決着とは刹那の悪戯。如何なる戦法も頂きを構えねば隙が垣間見えるものです。

ザトー　過ぎた欲に魅せられし者の末路…。桎梏の業を背負って進む道に尚、何をもとめるというのですか？

梅喧　復讐に心を奪われた者には見えなくなるものがあります。それがこの結果につながっただけですよ。

ファウスト　姿形を真似ようとも、虚ろに漂う斯道までは極められなかったようですね。何せ私は「達して」いますから。

テスタメント　召喚法は私にとっても十八番でね、技のタイミングは把握してるんですよ。

紗夢　篤志極まれば自身の開発につながるのは必然。貴方こそが本物の料理人です！

闇慈　ひた向きにも前を見据えるその姿勢は、いつの日か身をむすぶでしょう。

ジョニー　ひとたび抜けば収まりを知らない、安い剣ではないでしょう。ひとまずは道を譲ってください。

ヴェノム　奸悪なる佞人にたぶらかされたつもりもなく、無垢。何と幽寂な魂なのでしょう…。

ディズィー　それで良いんです。人を傷つける為の力なんて、貴方には不要なものなのですから。

身長	282cm	血液型	不明
体重	55kg	出身	不明
誕生日	不明	アイタイプ	発光体
趣味	不明		
大切なもの	不明		
嫌いなもの	不明		
C V	近藤 隆		
バトルスタイル	自らの長身と、長い武器を活かしての、トリッキーな攻めで相手を惑わす。		



隻腕の復讐鬼

男勝りで生粋の格闘家。頭に血が昇りやすく、喧嘩っ早い。考えることより先に行動を起こすタイプ。自分の主義主張を信じ、意見の対立するものには、白黒がつくまで争わないと気が済まない。

ただし、相手のほうが筋が通っていると判断すれば、それを認める事もできる。ある目的を達成するため、現在は女であることを捨てている。

開発コメント

はじめは無精髭の似合う浪人のような男でデザインされた梅喧。その名残が性格に表れてます。

COLLING INFERNO 絶望の業火の中で

物心ついて間もなく、梅喧のいた施設は戦火にさらされ、その中で彼女は友人と両親、そして自らの片腕を失った。幼少にして絶望の意味を知った彼女は、その記憶を克服する手段として、忘却ではなく「殺意」を選択した。その瞬間から、彼女はこの世に存在するすべてのギアを消し去ることを決意した。胸の内にあるトラウマ、それらすべてを消し去るほどの殺意……それが、梅喧を支えるすべてであった。

BLADE INTERLUDE 刃の行き先

日本人施設が襲撃された時、彼女が燃え盛る炎の中で見たものは、肉塊に変わり果てた両親と友人の姿であった。その諸行はギアによるものであったが、彼女の網膜に強く焼き付いていたのは、異形のモノたちに囲まれた一人の男の姿であった。その男は、炎と、従えたギアたちに囲まれ、幼き頃の梅喧を静かに見つめていた。そして、その瞬間、彼女は直感的に感じたのである。「こいつが……倒すべき敵だ」と。

当時の記憶は薄れることなく彼女の中にあり続け、終戦を迎えた今でも、「あの男」を追い続けている。殺意が導くまま、今日も梅喧の旅は続く。

BAIKEN

梅喧

身長	162cm	血液型	B型
体重	45kg	出身	壊滅前の日本
誕生日	3月5日	アイタイプ	桃色
趣味	酒		
大切なもの	徳利		
嫌いなもの	狸の置物		
CV	須藤 みほ		
バトルスタイル	片腕で日本刀を操り、防御からの反撃を主軸とする特殊な技を多く持つ。		

勝利メッセージ

ソル	ヌルイねぇ、そんな安っぽい炎じゃ魚も焼けやしないよ。
カイ	侃侃諤諤！　ピーチクパーチク！　うっとうしい男だねぇ!!　テメェの幻想を押し付けんじゃないよ！
メイ	ガキだからってナメられたくないんなら、泣き言いうんじゃないよ！
ミリア	俺に勝ちたきゃ格好つけないで死にもの狂いになることだね。
アクセル	ったく、チクチクとそんな遠くから…。男なら正面きってきな！
ポチョムキン	凄腕だかなんだか知らねぇが、マトがデカくてやり易かったよ。
チップ	手数が増えれば、それだけ癖が分かりやすくなる。カモだったって言ってんのさ！
ザトー	なぁんつったかね…、そう「なるしすと」！　そういうの見ると背中がかゆくなって力がはいんないんだよ！
梅喧	覚悟がたりねぇっ…!!　俺の紛いは外見だけじゃつとまらねぇんだよ!!
ファウスト	こ、この被り物を取らしてもらうぜ…？　テメェが人間かどうか確かめてぇ。
テスタメント	ガタガタ言う前にそのウザッタイ髪を切ってくるんだねぇ。見ているこっちがイライラするんだよ！
紗夢	武器が無ぇなら防具ぐらいつけるんだな、もっともコイツで斬れないモノは無いけどねぇ。
闇慈	骨のある野郎は嫌いじゃねぇよ。弱かったけどな。
ジョニー	なんだい、喋り過ぎで辞世も吐くことができなくなっちまったか。
ヴェノム	隠れてたって解るぜ、そんな魚みたいな目で敵を圧倒できると思ってんのか？
ディズィー	あんだぁ？　同情してほしいってのか？　そうやって一生腐ってればどうにかなるってのかよ。

VOICE

死亡
あいつより強いってのか／こんなところで…／チクショウが！／こいつは強ぇー…／くそ…ったれが…／やきが回ったぜ…／俺が…まける？／あいつに会うまでは…／うわぁぁあっ…

挑発
やってらんねぇ／腰抜けが／タイガイにしろよ／ちっ！気に入らないねぇ／んーったく、興が冷めちまったよ／あーぁあ、見てらんないよ

敬意
あの男より強い…／面白くなってきた…！／こいつは掘り出しものだよ／いいねぇ、アンタ気に入ったよ／こいつぁ、イケるくちだねぇ／はっはっは、良いもん持ってんじゃねーか

勝ち
見当違いか／不甲斐ないねぇ／手間ぁとっちまった／郷土に帰んな／腕が錆ちまう／つまらんモンを斬っちまった／お前じゃ役不足だ／腕慣らしにもならねえ／消えな…

登場
十六夜うなよ／一分ってところか／手加減は無用だぜ／ヘッ、そう焦るなって／時間はとらせねぇさ／冥土に送ってやるよ／意気がんじゃ無いよ…トーヘンボクが…！／意気がんじゃ無いよ…化ケモンが…！／意気がんじゃ無いよ…まがいモンが…！／意気がんじゃ無いよ…若造が…！／意気がんじゃ無いよ…小娘が…！

受け身
惜しかったねぇ！／まだまだっ！／甘いんだよ！

投げ
なめてんじゃないよ！／死にな…／邪魔なんだよ！

気絶
目が霞みやがる！／やっちまった…！／嘘だろ…

カンチョウやられ
あ！／やっ／て、てめぇ…!!

一撃必殺準備
はああ！／南無…／逝っちまいな…！

畳替し
畳替し

斬凶踏
上かい？／ぼっとしてんじゃないよ／かかった！

回り込み
何処、見てんだい？／すきだらけだよ！／こっち向きな！

裂羅
単純だねぇ／みえみえなんだよ！／いけると思ったか？

妖斬扇
妖斬扇

連ね三途渡し
終わらせてやるよ！　天・地・人／覚悟しな!!　おら！　おら！　オラァ！／ここだ！　三途をみてきな！

縛(亀・麟・龍・鳳)
縛！　血…界…

画竜点睛
画竜点睛…／往生しな…／念仏を唱えな

闘気で負けん気が強いじゃじゃ馬。優柔不断な軟弱者が嫌いだが、自分に対しては非常に甘い自己中心的な性格。持論にはかたくなで、美観にうるさい（ビジュアル系の美男子には非常に弱い）。
と、一見理想論先行派のように思える性格だが、実は風刺した視点から自他を冷静に観察できる超現実主義者である。拳法を体得しているのも、現実を見つめた上で、自分だけを信じた結果である。

JAM KURADOBERI
蔵土縁 紗夢

CHINA STREAM
味の殿堂

中国で1、2を争う大飯店「妃悠麿」と「華堅」。それぞれ、味には大層な評判があったが、その本質はまるで違うものであった。「妃悠麿」の方針は、いかに愛情を以って調理し、食べる人に幸せを与えるか、というもの。一方の「華堅」は、金に糸目をつけず、いかに良質な素材で美味な料理を提供するか、というものであった。

両者はお互いに水と油の如く反発しあっていたが、いずれも料理人なら誰もが憧れる、料理の名門であった。

沙夢もまた、この二大勢力が台頭する料理界に名を残さんと日々修行に明け暮れる、見習い料理人であった。

GIRLS BE AMBITIOUS
野望の女

中華界における二大金字塔の「妃悠麿」と「華堅」。全ての料理人が、このどちらかの肩書き欲しさに精進を重ねているといっても過言ではないこの時勢に、沙夢だけはそのどちらにも興味を抱いてはいなかったのである。

彼女にとっては、両店の掲げるポリシーなどまったくナンセンスだったのだ。「誰にとっても美味しい料理を作る」ことこそが大切であって、料理の作られる過程や食材へのこだわりは、彼女にとっては足かせにしか思えなかったのだ。

ただ、その持論を証明するには、いっぱしに店を構える必要があった。だが、それには先立つものが無くてはならない……。そこで、目をつけたのが、手配されているギアにかけられた「賞金」であったのだ。



VOICE

死亡
悔しい…／こんな所で…／負けた…？　私が…／きゃあぁぁー／しくじったー／屋台のローンが…

挑発
外道に情けはいらないアル…／ 指先一つでOKアルね♪／お前はもう一死んでいるアル

敬意
少しはやるアルね／ふむ…良い連携アルね／ふむ…凄い技アルね

勝ち
おかわりはいかが？／皿洗い決定アル！／朝飯前アルね♪／ちょっとーやりすぎたアルね／生きてるアルか？／弱い…アルね

登場
さささっ、たんと召し上がれ、あたしの拳をね！／ささっ、たんと召し上がれ、激辛でよければね！／蔵土縁沙夢、只今参上アル／ちゃっちゃと終わらせるよ！

受身
無駄アル！／危ないアル！／強い…！

ダストアタック
[illegible]有り！／時間差アル！／吹っ飛ぶよろし！

気絶
おうっアル／目が回るアル…／立てないアル…

カンチョウやられ
きゃっ！／そこは…!!／はっ…ぁあっ!!

前のめりダウン
おややや！

一撃必殺準備
終わりよ…！／お見舞いしてあげる／怨まないでね

[illegible]
ここアル！

[illegible]
見える…！

回り込み
遅い〜！／残念♪

百歩神拳
百歩神拳！

千里沁鐘
千里沁鐘！

[illegible]
天！　上！　天！　下！　唯！　我！　独！　尊！

[illegible]
[illegible]突破…！／もらった…／私の勝ちアル…

[illegible]鳳凰昇
[illegible]ー！　鳳凰昇!!

勝利メッセージ

ソル	技は単純なのに迫力に圧倒されそうになたヨ。アブナカタァ…。
カイ	ぅう…、まだシビレて動けないアル。どこかに肩を貸してくれる優しいオトコはいないアルカ？（ちらっ）
メイ	アイヤー、こんなガキンチョも参加してるのカ。分相応をわきまえるヨロシ。
ミリア	拳の力を集束させるのは発声が一番アルヨ。もっと叫んだらどうカ？
アクセル	単純…。武器が長ければそれだけ狙いが不確かネ。簡単にフトコロ潜れたヨ。
ポチョムキン	筋肉付きすぎ。無駄肉。頭も筋肉カ？　ニブニブポヨンアル。
チップ	この戦力差が解らないカ？　無様を通り越して哀れネ。
ザトー	ハッタリの能力に頼る小心者ネ。情けないオトコ。
梅喧	返し技ばかり、つまんないネ。なんか老けてるし。
ファウスト	ち、地球外生命体アルヨ!!!　今のうちに退散が吉ネ！
テスタメント	アイヤー！　大丈夫アルか？　か、顔は殴ってないヨ、顔は。
紗夢	天はアタシに二物以上与えたヨ。全部真似できるカ？
闇慈	熱血馬鹿の汗臭いオトコは嫌いヨ。舞とかナントカいっても美しくないネ。
ジョニー	もう見切たヨ。その早い攻撃、何度やってもアタシに当らないヨ。試すカ？
ヴェノム	アナタ馬鹿カ？　それ、遊び道具アルヨ。それと、ボールは石投げてるのと一緒ね、卑怯アル。
ディズィー	闘いたくなければ逃げればいいネ。ヤッててこっちが痛々しくなるヨ。

身長	163cm	血液型	B型
体重	不明	出身	中国
誕生日	2月8日	アイタイプ	茶
趣味	料理、観察、研究		
大切なもの	厨房、青春、美形男子		
嫌いなもの	優柔不断な男、無知無学		
CV	小森 まなみ		
バトルスタイル	武器を持たないためリーチは短いが、我流で体得した中国拳法による手数の多さとアクロバティックな動きで相手を翻弄する。		

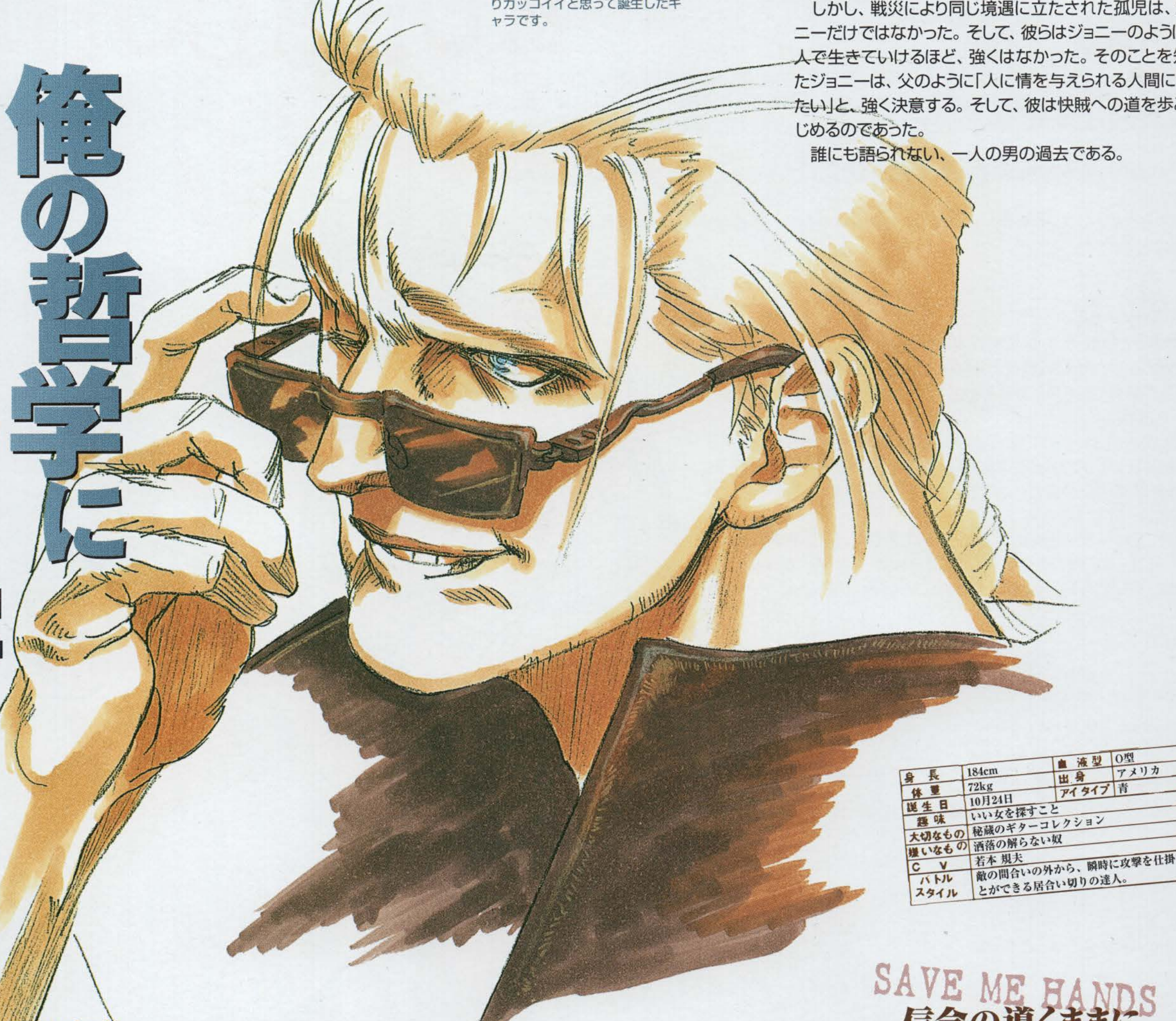
開発コメント
動きやすいような服にデザインされてますが、いつかちゃんとしたチャイナドレスで闘わせたいです。個人的に。

おちゃらけた性格で、死語を好む。女性には特に目が無い。普段から飄々とした感じで信頼の置けそうに無いタイプだが、それは彼なりのダンディズムの一環であって、実はかなりの切れ者。知識、経験に裏づけされた、深い人間性を持っている。また、どんな窮地に立たされても、決して取り乱さずに軽いジョークを飛ばす余裕がある。

俺の哲学に絶望と言う文字はいらない

開発コメント

某映画の影響で、コート・外国人・日本刀の組み合わせはやっぱりカッコイイと思って誕生したキャラです。



FUTURE NEVER DIE
そして男は明日を目指した

ジョニーに唯一の愛を与えてくれた父がギアに殺されたのは、彼が13歳の時であった。戦災孤児となったジョニーは、愛を失うことの恐怖から、孤独の殻に閉じこもったままの毎日を送ることになる。

しかし、戦災により同じ境遇に立たされた孤児は、ジョニーだけではなかった。そして、彼らはジョニーのように一人で生きていけるほど、強くはなかった。そのことを知ったジョニーは、父のように「人に情を与えられる人間になりたい」と、強く決意する。そして、彼は快賊への道を歩みはじめるのであった。

誰にも語られない、一人の男の過去である。

身長	184cm	血液型	O型
体重	72kg	出身	アメリカ
誕生日	10月24日	アイタイプ	青
趣味	いい女を探すこと		
大切なもの	秘蔵のギターコレクション		
嫌いなもの	洒落の解らない奴		
CV	若本 規夫		
バトルスタイル	敵の間合いの外から、瞬時に攻撃を仕掛けることができる居合い切りの達人。		

SAVE ME HANDS
信念の導くままに

ジョニーにとっては人であろうが動物であろうが、孤独に疲れてる命を救うことこそが使命であった。例えそれがギアであっても、だ。

彼のもとに流れてきた情報にあった「人に害を成すことの無いギア」は、そんな彼の救いを待っているのかもしれない……それを確かめるべく、ジョニーは飛行艇の進路を「悪魔の森」へと定めるのであった。

勝利メッセージ

ソル	こいつが本物の「居合い」ってやつよ、勉強になったかい?
カイ	ナカナカのハンサムボーイだが、その程度じゃ世界では二番目だな。
メイ	なぁんでオマエさんがこんなトコにいんの?　留守中の船を任せといたろ?
ミリア	あ～、我「ジェリーフィッシュ快賊団」では随時、女性クルーを受け付けている。そこんとこヨロシク。
アクセル	ん～、グゥレイトなリーチだ!　が、その棒切れが俺に届くまでに10回は抜刀できるんだなぁ。
ポチョムキン	まずはエチケットだ…、滝壷のような汗が飛び散らないように上着を着てくれないか。
チップ	スピードどうこうと自慢するのは構わんが、それを凌いでしまうジーニアスな俺をどうやって称えてくれるのかな?
ザトー	居合の神髄とは心を捉え、それを射抜く心眼の境地。まやかしの攻撃で俺を惑わすことはできん。
梅喧	グラマラスなレェイデーにはそれだけで俺の腕に抱かれる権利がある。さあ!
ファウスト	クッ、もう少しでコミュニケーションがとれるかと思ったが、さすがにデンジャラスな試みだったか…。
テスタメント	何人たりとも、この俺から女を遠ざける存在は認めない。
紗夢	男を誘うは危険な火遊び、コケティッシュなコスチュームが君を罪人にしているのさぁ。
闇慈	エキセントリックにキマったぜ…。この俺の天才的なワルツテクニックで付き合ったんだ、感謝してくれよ?
ジョニー	一流の鑑定士にも見破れないイミテーションがあるとは聞くが…、この奇跡的セクシーフォルムを真似るとは無謀だったな。
ヴェノム	戦場でドレスアップは当然のマナーだ、だがチリ一つ被らない余裕がなければ真の身だしなみとは言えんなぁ。
ディズィー	どんな姿であろうと、俺の目にかなうのなら立派なレディだ。手荒なまねをして悪かったな。

VOICE

死亡
おおぁあああ!／アンビリーバブルだぜ…／まいったな…／未練だぜ…／うそだろ…／おまえ本気でやったろ…

挑発
へーイ!／マナーが悪いんじゃないか?／かかってきな?／パーっと行こうぜ?／もっと派手にいこうぜ?／野暮な真似しやがって

敬意
アンタなかなか…／グッドだぜ…／キマってるぜ／ロマンチックだぜ…／ワンダフルだぜ…／グレイトだぜ…

勝ち
ノリが悪かったな／諦めが肝心だぜ?／そのへんにしときな…／ふぅ…そのへんにしときな…／センスが違うんだなぁ…センスが／俺を本気にさせたのは…ミステイクだったな

登場
エレガントに決めるぜ…?／スマートに終わらせるか…／瞬きするひまはないぜ…／カーテンコールは…受け付けないぜ?／勝負がついても…肩を落とすことはない…／先に言っておくが、俺はパーフェクトだぜ?

登場対メイ
フッ!　ダァメ!　残念でした

投げ
とっとときな!／ほらよ!／油断したな、

気絶
な、なんか見えるぞ…／足にきちまった…／やつは…どこ…だ?

カンチョウやられ
ぶぉあ!!／俺はノーマルだぁっは!／イカスぅ!

一撃必殺準備
チェック・メイト／何度も拝めるモンじゃないぜ?／伝家の宝刀だ…

ミストファイナー
ミスト・ファイナァー!／本家!

グリター イズ ゴールド
もらった…／そこか…?／遅い!

バッカスサイ
真髄を見せてやる…

「それが俺の名だ」
デンジャーにいくぜ?　それが俺の名だ…／グレイトにきめるぜ?　キマったぜ…／マーベラスにトキメクぜ?　パーフェクトだ…

ジョーカートリック
ジョーカーを引いちまったな…／THE END!／星をみてきな

JOHNNY
ジョニー

AXL LOW

アクセル=ロウ

時空の異邦人

典型的な楽天家で、物事をあまり深刻に考えず、アバウトに解決してしまう楽天家。
しかし、その実では、あらゆる事を冷静に観察、分析できる能力を持っている(ただ、自分のライフスタイルに合わないので真面目に生きようとしない)。
好色だが、人情には人一倍厚い。また、「死」の存在を激しく嫌い、どんな悪党に対しても「命を奪う」といった制裁は、決してすることがない。

OH MY GOD!

流されて一人

アクセルは20世紀の人間である。
スラム街に生まれた彼は、街をギャングの支配から解放するために、彼自身が持つ超人的な運動神経を以って、僅か半年で敵味方とも一人の死者を出さずに目的を達成した。
だが、その直後……。彼は見えざる力に誘われ、150年後の世界へとタイムスリップしてしまうのであった。

KNOCK'N HEAVEN'S DOOR

続・流されて一人

前大会において、結局もとの時代に戻れなかったアクセルは、さらに他の時代をさ迷うことになった。
そして一年後、彼は再び今回の舞台へと舞い戻ってきたのである(ただし、彼自身はあらゆる時代を経て、3年の時間を経験している)。
ひたすらに放浪を続けていた彼であったが、何も手掛かりを掴めなかったわけではなかった。自分の行く時代の先々に現れる、自分と同じ体質を持つ男。「あの男」と呼ばれる人物を追いつづけることで、元の時代に帰れるきっかけが掴めるのではないか……。
アクセルは今回の賞金話に「あの男」の匂いを嗅ぎ付け、今度こそ元の世界に戻るために走り出したのである。



勝利メッセージ

ソル	どうよダンナ、俺様腕上げたっしょ?
カイ	まぁまぁ、賢いこと言うなって。これも人助けだと思って、そこを通してくんないかな?
メイ	あちゃー、ちょっとやりすぎたかな。メンゴ。
ミリア	女はブロンドに限るって考えも改めるぜ…。
アクセル	違う、違ぁーウ! そうじゃなくて、こう! 俺様のチャームポイントはこの100万ドルの笑顔に集約されてるのよ?
ポチョムキン	アンタの先祖はどうも俺達とは違うと思うんだが、機会があったらそのルーツを探ってみるよ。
チップ	OK、OK! アンタはハヤかったが俺のは長かった。どうよ、勝負は見えてたんじゃないの? ナァ〜んちって!
ザトー	あのさ、アンタ本当は見えてんだろ?
梅喧	ドレスもチャイナも悪くないんだが、和服ってヤツはなんつぅかこう、色っぽいね。
ファウスト	なんかさぁ、心臓に悪いんだよ…。頼むからもう起きあがんないでくれるかな。
テスタメント	まぁったく、後ろから前からと! 自慢のリーチが役にたちゃしねぇ。
紗夢	俺の疑問は二つ。この時代の女の子はなんでこんなに強いのかってこと、もう一つ、君はホントに料理人か?
闇慈	アンタのそのダンスならどこに行っても食っていけるぜ。だが踊るステージは選んだほうがいい。
ジョニー	弾丸をも射抜く銀光の一閃! まるで映画だねぇ、ま、役者が違ったけどな、ニヒヒ。
ヴェノム	アンタさ、見えてはいけないモノが見えるクチだろ?
ディズィー	ヤァバかったぜぇ、オイ。二度と闘いたくないねぇ。

身長	179cm	血液型	B型
体重	78kg	出身	イギリス
誕生日	12月25日	アイタイプ	青
趣味	ビリヤード		
大切なもの	昔の時代にいる彼女(めぐみ)		
嫌いなもの	説教		
CV	難波 圭一		
バトルスタイル	武器のリーチの長さを活かして距離をとり、鎖鎌を使った変則的な攻撃を得意とするトリッキータイプ。		

開発コメント

確固たる目的意識を持ち、日々を生きているタフな精神の持ち主です。彼のファッションポリシーはユニオンジャック。

VOICE

死亡
うああああ!/強ェなぁ、おい…/カンベンしてよ…/やーっちまったあ…/うっひゃ〜!!/んげぇえ〜!!/やられちまったよ…おい/あれ…終わり?/なぁんで勝てんかなあ

挑発
ビシッ!と、行こうぜ!/そりゃー、ないだろ/チキン!

敬意
It's cool/いいせんイッてるよ/よ、伊達男/かぁなわねぇな/やあ〜るじゃん/かっこいいなぁ、アンタ

勝ち
お呼びじゃないねェ/立つんじゃねえよ/ヤメときゃよかった/ちょろいもんだね!/クールに決めたろ?/さっすが俺様/にっひっひっ!/にゃははは、/メンゴメンゴ/アンタ弱いねぇ/お・や・す・み♪/ゆっくり寝てな

登場
イーィヤッホウ!!/手加減してくれよ/相手になってやるよ/旦那! 久し振りだねぇ/負ける訳にはいかんのよ/行くぜ、全開!!/腕が鳴るぜぇっ!/新生アクセル行くぜ/ヨ・ロ・シ・ク!

受け身
余裕!/どこ、見てんだよ!/こっちだぜぇー

投げ
よっと!/寝てな!/重いな…アンタ

ダストアタック
セイヤー!/飛ばすぜぇー!?/後ろ飛び!

気絶
やっべ〜…/ここはどこ…?/俺…飛べてる?

カンチョウやられ
そこぉぉっ!/あぁあん!/あらっ!?

前のめりダウン
おろ!?/あらぁらぁら!/あ、1ドル見っけ! ぷへぇっ!

一撃必殺準備
のってきたぜ/はぁー!!/見てやがれ!

弁天刈り→アクセルボンバー
じぇああ!! アクセルボンバー!/落ちろ! ドッカーン!/あまーい! キマッター!

鎌閃撃
のりのりだぜ!/しっかり防ぎなよ?!/こいつで決めるぜ?!

羅鐘旋
はあぁあ! 羅鐘旋…/そらよ! 天国へご招待だぁ…/くらいな! 気分はどうだい?

天放石
残念だったなあ!/イイ感じだろ?/お見通しさぁ、鼻毛のびてんぞ

雷影鎖撃
頂き!/どこ見てんのさぁ!/白髪発見!

覚醒百重鎌焼
いくぜ秘密兵器だ! はあぁあ!/見えてんだ! はあぁあ!/燃えちまえ! くらいな!

鎌閃奥義・乱髪
HEY!!/GoodLuck!!/HAVE A NICEDAY!

臨むは、鮮烈なる舞台



神話の末裔
VANISHING BLOOD

御津闇慈は、滅びし日本人の血を純粋に受け継ぐものであった。この時代の日本人は存在そのものが貴重であり、世界的な保護を強いられていた。つまり、一般の人間としての扱いは受けられないのである。現存する数少ない「日本人」は、その体制を受け入れるものと拒絶するものがおり、闇慈は後者であった。彼は、種の保全よりも現状の自由を得たかったのだ。

放浪という舞い
WONDERING DANCER

数十年前、日本は異形の侵略者たちにより壊滅に追い込まれた。その侵略者たちは、たった一人の「ある男」により生み出されたと言われている。闇慈は、日本壊滅の元凶とも言える「あの男」の手がかりを追って旅を続けていた。しかし、その動機は憎しみを持って復讐を果たすためではない。彼なりに「あの男」を追う目的があったのだ。自らの人種を偽り、闇慈は今日も旅を続けていく。その先にあるものは、無明の闇に包まれた明日だけであった。

勝利メッセージ

ソル	痛ぇか？　意識があんならそれだけ俺様が苦戦したってことよ。
カイ	姓は御津、名は闇慈！　雅号を「赫赫」!!　俺の礼節なんてこんなもんだが。ま、勘弁してくれ。
メイ	裸が気になる？　いや、これで「攻撃食らうと痛ぇ」ってのがあるから必死でよけられるのさ！
ミリア	佳人薄命。難しく考え過ぎると良いこと無いぜ？
アクセル	ヌっガァ～!!!　腹立つわその武器！　なんかスゲーおちょくられた感じ。
ポチョムキン	柔よく剛を制す、…ちょっと違うが、まぁとにかく俺は凄ぇ！
チップ	お前の攻撃は軽すぎんだよ、左団扇でことがすんじまった。
ザトー	自分自身を鍛えねぇから才能が枯れるんだよ！
梅喧	臥薪嘗胆の心意気や良し！　んだが…良い女が台無しだぜ？　笑って得られる幸もあるってことよ。
ファウスト	いや、オマエほら、危機感とか無いの？　自分に。
テスタメント	戦いってのはなぁ、努力と根性、熱血の男気ってのがここぞを決めるんだよ！
紗夢	スマン！　見えちまった!!　こうなった以上は俺が責任をとってだなぁ…え？　お呼びじゃない…？
闇慈	モノマネする奴ってのは凄ぇ観察力なんだってなぁ？　俺がどんなお仕置きを考えてるか言ってみ？
ジョニー	闘いは常に真剣勝負！　オチャラケっからそんなザマになんだよ！
ヴェノム	っか～！　アンタらそんなもんまで武器にしちまうのか？世界は広いねぇ、って俺もアレか。
ディズィー	さすがにコイツだけは常勝ってわけにはいきそうにねぇな。

ANJI MITO

御津 闇慈

格闘スタイルこそ「舞」を機軸にした華麗なる技で構成されているが、本人は理屈より直感に従って行動する熱血漢タイプ。直情的で後先を考えない行動が目立つが、楽天家のそれとは異なり、闇慈のそれは単に思慮が足りないだけである。特別に正義感を振りかざしたりはしないが、曲がったことや納得いかないことに関しては、彼なりの反発の感情をあらわにする。

開発コメント
もう少し絶扇の活躍をゲームで反映させたかったのですが、時間と想像力と修行が足りませんでした。

身長	183cm	血液型	B型
体重	68kg	出身	壊滅前の日本
誕生日	1月1日	アイタイプ	黒
趣味	体を激しく動かすスポーツ、旅		
大切なもの	信念、自由		
嫌いなもの	天邪鬼、屁理屈		
CV	五十嵐 亨		
バトルスタイル	扇子を武器とした、舞うかのような華麗な身のこなしで、相手の技を流し、利用する返し技を得意とする。		

VOICE

死亡
この、俺がぁぁあっ／うおぁああああ！／何だとぉぉおっ！／世界は広いぜ…／ドジったぜ…！／次は本気を出してやるぅ！

挑発
やる気がねぇなら帰えんな！／なめてんのか…？／度胸が足りねぇ／セコイ真似すんなよな…／降参ならそう言えっての！／しまいにゃキレるぜ…！

敬意
いや～はは／たぁはは…／いやいやいや／一本とられたぜ／かないませんなぁ／こいつぁ驚きだ

勝ち
天地に無双の舞だ／義憤をして我に及ばず…／いつでも相手になってやんぜ？／成敗！／未熟！／笑止！

登場
始めっからトバシてくぜ？／手抜きすんなよ？／待たせたなあ／言い訳でも考えときな／何発俺に当たるかな…？／常勝不敗がモットーでね…

投げ
ちょろちょろしてんじゃねえ！

ダストアタック
夢桜！／ほらよ！／飛んじまいな！

気絶
ち、ちょっとまて…／ま、まだやられるぞ…／か、かかってこいオラ…！

カンチョウやられ
おぉおう!?／初体験!!／裂けるぅぅぅぅぅっ！

一撃必殺準備
はぁぁあっ！／やるしかねぇっ!!／トドメといくぜ!!

疾
疾！

風神→凪刃
風神！　凪刃！／風神！　失礼するぜ！／風神！お留守だぜ！

紅
紅！

陰
陰！

針・弐式
針！

一誠奥義「彩」
おぉし！　大技いくぜ！　一誠奥技／アレをだすかぁ！　一誠奥技／奥の手発動！　一誠奥技

絶
絶!!

暗殺者という立場ではあるが、穏やかで隠し事のできない性格。
幼きころから感情を発露できない環境で育ったため、人生に特別な目的意識を持たず、ただ「生きている」という意識だけを継続させようとしている（それは、自分の存在意義を無意識に求めているため）。概念的ではなく、直感的に殺人を嫌っているため、任務以外の殺生には心苦しさを覚えている。

VENOM

ヴェノム

揺らめく魂の軌跡



UNDER SEEKER

声さえ無い過去

幼くして孤児となったヴェノムはアサシン組織に拾われ、その一員となる。しかし、彼の繊細な内面は暗殺者としての才能を開花させることなく、自分の価値を見出せぬままに月日は流れていった。やがて、組織は「役たたず」としてヴェノムを処分することに決定する。

だが、そこで彼に手を差し伸べたのは、組織の新たなる首領となったザトーであった。初めて自分を必要とし、価値を認めてくれたザトー。その時から、ヴェノムはザトーへの揺るがぬ忠誠を誓ったのである。

MISSING ARC

明日の在り処

前大会にて、次元牢から解放されたザトーのその後の消息を知るものはいなかった。しかし、少なくとも再び次元牢に投獄された記録は無く、その生死すら分からない状態となっていた。組織ではザトーの死亡説を唱える者、または首領の立場を捨てて逃亡した噂などが広まっていたが、長年ザトーの片腕を務めたヴェノムは、それらが全て憶測にしか過ぎないことを感じとっていた。そんな折、ヴェノムのもとへ舞い込んで来たのは、ザトーと思われる人物の目撃情報であった。事の真偽を確認するため、ヴェノムは一人捜索の旅に赴くのであった。

身長	179cm	血液型	A型
体重	66kg	出身	アサシン（イギリス）
誕生日	孤児なので不明	アイタイプ	青
趣味	読書、チェス		
大切なもの	ザトー、思いやり		
嫌いなもの	血、ザトーに仇なす者		
CV	八重田 幹雄		
バトルスタイル	ビリヤードを戦術に取り込み、変則的な飛び道具を主力とする。		

勝利メッセージ

ソル	余力があるのは解っているが、まだ闘うつもりなら覚悟したほうがいい。今の私に隙はないぞ。
カイ	仮にも先陣に構える立場とて、公職に殉ずることが君の望みではあるまい？
メイ	白面を悔やむことはない。
ミリア	あの方は君を慕っていた…。何故裏切ったのだ…。
アクセル	長さには自信があったんだが、私の上をいくとはな。
ポチョムキン	唯一でも絶対的に信頼できるものは武器になる…か。学ばせてもらったよ。
チップ	スピードは君に一日の長がある。特技に邁進すれば弱点もカバーできるはずだ。
ザトー	ザトー様、必ずお助けいたします！　しかしこれは根が深い…。
梅喧	「斬る」ことを目的とすれば日本刀に勝る武器は無いはず。どうやらその刀は腰が伸びていたようだな。
ファウスト	組織の専属医は世界でもよりすぐりの者だ、病に立ち向かう勇気があるのなら紹介しよう。
テスタメント	これほど大量の法力を一度に放出できるとは…。根本的に我々とは造りが違うらしい。
紗夢	組織にも素手を使った戦士は居るが、破壊力を上昇させられる者は見たことが無い。
闇慈	解釈の仕方一つでどんな手段も攻撃に転ずる、私の研究課題でもある。
ジョニー	何故踏みとどまったのだ？　あそこで振り切っていれば君が勝っていたはずだ…。
ヴェノム	私の真似は構わんが、魂を蝕まれるぞ。止めたほうがいい…。
ディズィー	まるで要塞だな…。

VOICE

死亡
これまでかぁぁっ！／うああ…／不覚…！／ザトー様…／このままでは組織が…／ここが墓場になるとは…

挑発
キュー無しでも？／まるで相手にならんな…／きみは退屈だ／幼稚な技だな…／それが君の戦法なのか…／お茶の時間にしたいのだが

敬意
これほどとは…／驚いたな…／並の腕ではないな…

勝ち
ゲームセットだ…／9ボールゲットだ…／一度のチョークで充分だったな／ふぅおおおおお…

登場
ブレイクだ…／君に用はないのだが…／そこを退いてくれないか…／始めるか／かたならしになるか…／やむをえんか…

登場対ザトー
ザトー様…貴様！…何者だ！　化けの皮を剥いでやる

投げ
すまんな

ダストアタック
ゆくぞ…？

カンチョウやられ
んぅおおあ！？／ふほおぉぉ？？／あの方意外に…！

一撃必殺準備
おぉあぁぁぁあっ！／深紫のレクイエムを…

スティンガーエイム
SHOT！

デイムボゥガー
デイムボゥガー!!／終わりだ！

瞬間移動
見誤ったな…！／そこではない…！

ダークエンジェル
覚悟を決めろ…ダークエンジェル!!／時間をとらせたな…貫けぇ!!

ダブルヘッドモービッド
ダブルヘッドモービッド!!

カーカスライド
カーカスライド!!

開発コメント

当初は髪の裏にどんな顔があるかは絶対秘密にしたかったのですが、都合上いたるところで見えてしまいます。悲しい。

TESTAMENT

テスタメント

人のために何か出来ることがあれば、努力を惜しみなく、自らを犠牲にできる心優しき青年。
特に子供が好きで、率先して孤児たちを引き取り、その世話をしていたこともあった。
博愛主義的な部分もあり、彼にとっては罪人に対してすら、罪を咎めることよりも、更正を促すことが優先される。
勤勉で好奇心が強いが、暴力は激しく嫌っている。

勝利メッセージ

ソル	貴様を思うと心が渇く…！　消えて無くなれ!!
カイ	帰るがいい…。公権の出る幕ではない。
メイ	子供とて加減のできる身体ではない、帰ってくれ…。
ミリア	まるで魂の骸だな…。心ここにあらずで勝てると思ったのか？
アクセル	まだ解らないのか？　そもそも物理的に私を消すことなどできないということが。
ポチョムキン	バケモノ扱いされることには慣れている。貴様に言われるのは心外だがな。
チップ	それだけの足があるのなら帰り道も早かろう、…消えろ。
ザトー	まさか…、まだ「仲間」が生き残っていたというのか？
梅喧	そういった怨根を喰らい続けることが我々の性なのだ…。
ファウスト	私もまた「生きる」ことと向かい合っている。負けるわけにはいかない。
テスタメント	愚かだな…。生身で召喚を担うことが、どれだけ負荷を要するのか解らなかったのか？
紗夢	フン、賞金目当てか。私も賭けられた金額に見合う働きをせんとな、ククク!
闇慈	私は、存在することに命を賭ける者の壁だ。単なる興味で越えられると思うな。
ジョニー	切り札は私に味方したようだ、ジョーカーを引いたのは貴様の方だったな。
ヴェノム	意外な戦闘スタイルだったよ、しかし玉遊びの粋は出ていないがな。
ディズィー	オマエは闘う必然性を断ち切らねばならぬのだ、後は私に任せておけ…。

甦る冥府の使者



KILLING DAYS 凍りつく闇の中で

育ての親であるクリフに深い恩義を感じていたテスタメントは、いつかその恩を返すべく、クリフの後継者になることを決意していた。

しかし、当時従事していた遊軍の任務中に、某先進国の計画に巻きこまれたテスタメントは、本人の意思とは無関係に、ギアへと改造されてしまう。

強靭な精神力を持っていた彼は、意識や記憶までは奪われなかったものの、強制的に植え付けられた「人類抹殺」の命令に則り、人類へと牙を向けたのである。

AGAINST FOR DESTINY 守りたいもの、ひとつ

前大会でのジャスティス死亡により、本来の人格を取り戻したテスタメントであったが、積み重ねた業の深さは彼を苛み、人として生きることを絶望させていた。

生きる目的もないまま、自暴自棄になって放浪していたテスタメントは、いつしか「悪魔の棲む地」と呼ばれる森へと迷い込む。そこで彼は、人里から離れて暮らしていたディズィーと出会ったのである。

彼女の事情は彼にとって大変興味のある内容であった。強引に話を聞き出しているうちに、いつしか彼女の存在は「自分のよりどころ」となっていったのである。

そして、彼にできることは、そんな彼女を外敵から守ることであった。破壊のためではなく、「大切な何かを守るため」、彼は再度鎌を握るのであった。

VOICE

死亡
うおおおおお／とっ…とうさん…／力が…足りない…／まだ…早い…！／バカな、人間などに…／このままでは…

挑発
限界を引き出せ／じつにいい気分だ／もっとやるがいい／あさましい真似を…／所詮人間…／死にたいらしいな

敬意
成る程腕が立つ／人間にしてはやるな／殺すのが惜しいな／楽しませてくれる…／抗えば苦しみが増すだけだ

勝ち
私にも譲ることが出来たか…／役に立てたのか？／もう終わりか？／もう…会う事もないだろう／これで邪魔物は消えた…／虫ケラが…！

登場
ここから先には行かせない／愚か者どもめ…！／貴様の相手は私だ／私に勝てると思うのか…？／己の力量をわきまえろ／私の魂のために死ね

投げ
紅を我に／美しく散れ／貴様の血は格別だ

気絶
まさか…／効いてるというのか…？／く、おのれ…

カンチョウやられ
おあぁ！／何ィ!?／わっ私の秘密に近づくなっ

一撃必殺準備
多少遊びすぎた…／大人しく帰ればいいものを…／終わりにしてくれる!

ファントムソウル
避けられるか？／さしあげよう…／血に染まれ！

イグゼビースト
イグゼビースト

ウォレント
くるがいい…／切り刻んでくれ！／もう終わりか…？

ナイトメアサーキュラー
ナイトメアサーキュラー!!

セブンスサイン
セブンスサイン／消し炭になるがいい!!／消えてなくなれ!!

身長	185cm	血液型	解析不能
体重	73kg	出身	スイス
誕生日	5月9日	アイタイプ	赤
趣味	考えること		
大切なもの	故クリフ・アンダーソン、ポテト		
嫌いなもの	ソル、斎藤流古武術		
CV	小林 克彰		
バトルスタイル	巨大な鎌と、禁じられた法術の連携で相手に反撃の隙を与えない。技の豊富さによって死角のないオールマイティタイプである。		

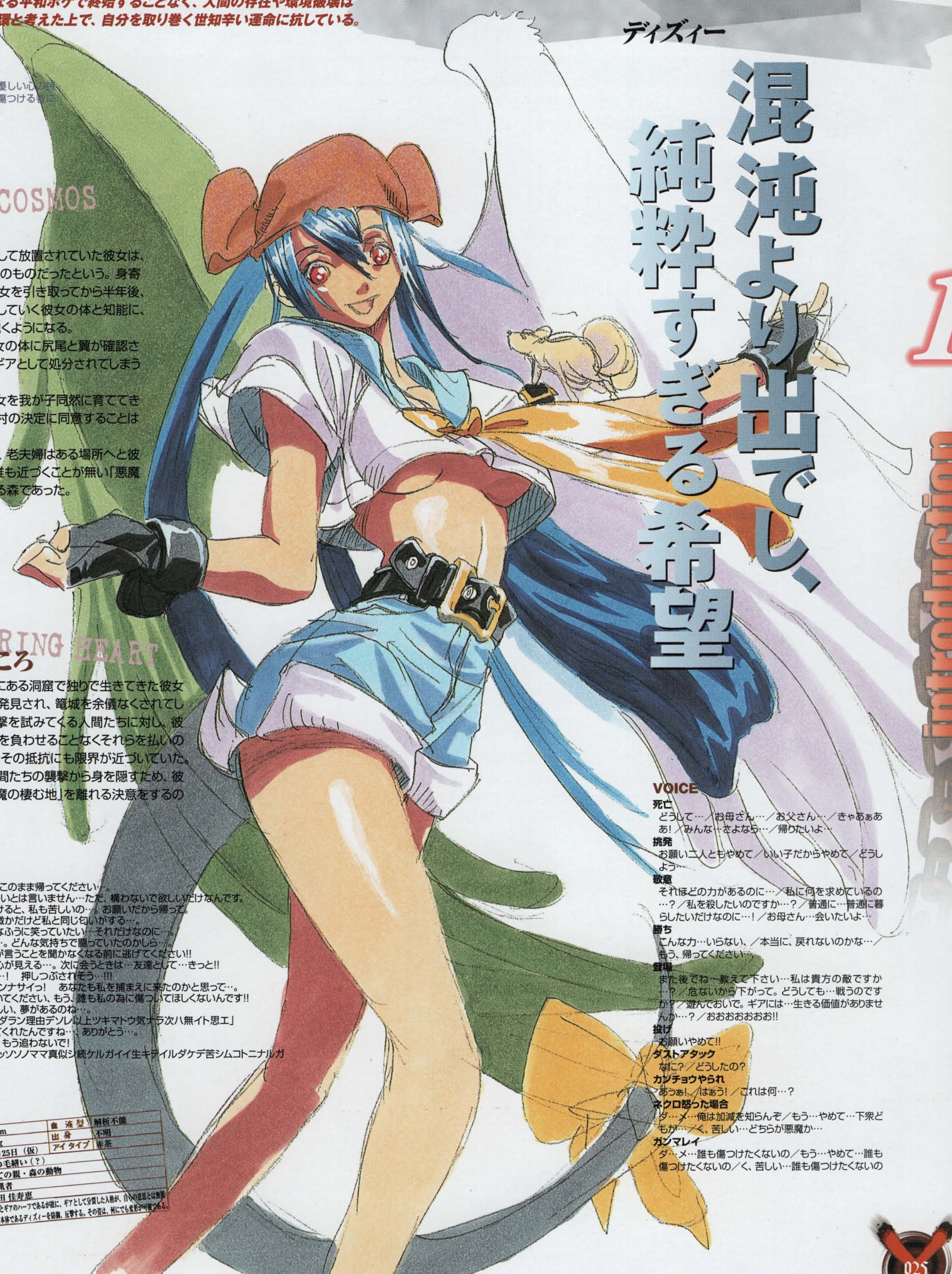
開発コメント
女性のような外見をもう少し表現したかったですね。出来上がってみれば結構ガタイが良くってビックリでした。

DIZZY

ディズィー

混沌より出でし、純粋すぎる希望

ギアと人間の間に生まれたハーフ。生まれてから急速に成長し、外見とは裏腹に現在は満3歳。卓越した情報吸収能力を持ち、精神年齢的には人間における20歳のものを超えている。
疎外されていたために、多少、人間に対して不信感を抱いてはいるが、素直で純粋な心の持ち主。自然や人間には愛を持って接し、争いを極端に嫌う。
かといって、単なる平和ボケで終始することなく、人間の存在や環境破壊は自然サイクルの一環と考えた上で、自分を取り巻く世知辛い運命に抗している。



開発コメント

翼に宿るネクロも本当は優しい心の持ち主です。ただ、主人を傷つける者には容赦が全く無いのです。

CHAOS×COSMOS

宿命の子

ある村に捨て子として放置されていた彼女は、その時は、人の子そのものだったという。身寄りの無い老夫婦が彼女を引き取ってから半年後、日を追うごとに成長していく彼女の体と知能に、村の人々は恐れを抱くようになる。

そしてある日、彼女の体に尻尾と翼が確認されるに至り、彼女はギアとして処分されてしまうことに決定する。

だが、それまで彼女を我が子同然に育ててきた老夫婦たちには、村の決定に同意することは出来なかった。

村人から守るため、老夫婦はある場所へと彼女を匿う。それが、誰も近づくことが無い「悪魔の住む地」と呼ばれる森であった。

WANDERING HEART

さすらうこころ

「悪魔の棲む地」にある洞窟で独りで生きてきた彼女は、隠れ家を人間に発見され、篭城を余儀なくされてしまう。幾度と無く襲撃を試みてくる人間たちに対し、彼女は決して大きな傷を負わせることなくそれらを払いのけてきたが、もはや、その抵抗にも限界が近づいていた。

止むことの無い人間たちの襲撃から身を隠すため、彼女は住み慣れた「悪魔の棲む地」を離れる決意をするのであった……。

勝利メッセージ

ソル	どうか…、このまま帰ってください…。
カイ	譲って欲しいとは言いません…ただ、構わないで欲しいだけなんです。
メイ	人を傷つけると、私も苦しいの…。お願いだから帰って。
ミリア	あなた…微かだけど私と同じ匂いがする…。
アクセル	私もそんなふうに笑っていたい…それだけなのに…。
ポチョムキン	優しい人…。どんな気持ちで闘っていたのかしら…。
チップ	この子達が言うことを聞かなくなる前に逃げてください!!
ザトー	あなたの心が見える…。次に会うときは…友達として…きっと!!
梅喧	凄い敵意…！　押しつぶされそう…!!!
ファウスト	ゴッ、ゴメンナサイっ!　あなたも私を捕まえに来たのかと思って…。
テスタメント	そこを退いてください、もう、誰も私の為に傷ついてほしくないんです!!
紗夢	感情が眩しい、夢があるのね…。
闇慈	ネクロ「クダラン理由デソレ以上ツキマトウ気ナラ次ハ無イト思エ」
ジョニー	手加減してくれたんですね…、ありがとう…。
ヴェノム	お願い…、もう追わないで!
ディズィー	ネクロ「イッソソノママ真似シ続ケルガイイ生キテイルダケデ苦シムコトニナルガナ!」

身長	167cm	血液型	解析不能
体重	56kg	出身	不明
誕生日	12月25日（仮）	アイタイプ	赤茶
趣味	羽の毛繕い（？）		
大切なもの	育ての親・森の動物		
嫌いなもの	密猟者		
C V	藤田 佳寿恵		
バトルスタイル	人間とギアのハーフであるが故に、ギアとして分裂した人格が、自らの意思とは無関係に本体であるディズィーを防御、反撃する。その姿は、何にでも変形が可能である。		

VOICE

死亡
どうして…／お母さん…／お父さん…／きゃあぁあぁ!／みんな…さよなら…／帰りたいよ…

挑発
お願い二人ともやめて／いい子だからやめて／どうしよう…

敬意
それほどの力があるのに…／私に何を求めているの…？／私を殺したいのですか…？／普通に…普通に暮らしたいだけなのに…！／お母さん…会いたいよ…

勝ち
こんな力…いらない、／本当に、戻れないのかな…／もう、帰ってください…

登場
また後でね…教えて下さい…私は貴方の敵ですか…？／危ないから下がって。どうしても…戦うのですか？／遊んでおいで。ギアには…生きる価値がありませんか…？／おおおおおおお!!

投げ
お願いやめて!!

ダストアタック
なに?／どうしたの?

カンチョウやられ
あっぁ!／はぁう!／これは何…？

ネクロ怒った場合
ダ…メ…俺は加減を知らんぞ／もう…やめて…下衆どもが…／く、苦しい…どちらが悪魔か…

ガンマレイ
ダ…メ…誰も傷つけたくないの／もう…やめて…誰も傷つけたくないの／く、苦しい…誰も傷つけたくないの

特殊登場演出集

～宿命の因果編～

様々な関係が存在している『ギルティギア ゼクス』のキャラクターたち。彼らの間にある感情の波は、時として闘いの前に「形」となって現われるようだ。このコーナーでは、特定の組み合わせで見られる、対戦前の特殊演出を紹介していこう。

SOL BADGUY v.s. KY KISKE

ソル=バッドガイ
カイ=キスク



自由と規律。相反する生き方を持つがゆえ、互いに剣を交わらせる宿命に縛られた二人。それは、闘うことでしか己を語ることができない、戦士たちの哀しき因果なのであろうか……。



カイ「……本気で闘ってくれ、ソル」



封雷剣の煌きが、カイの闘志をあざやかに閃かせる。



ソル「……しゃあねぇな」
終わることなき宿命が、新たな闘いを呼ぶ

MAY v.s. JOHNNY

メイ
ジョニー



不屈のガッツでジョニーに迫る、メイの健気なオトメゴコロを見てちゃぶだいよ、おっかさん。



メイ「ねぇねぇジョニー、手加減……してくれるヨね?」



ジョニー「フッ……。だぁーめ！」



メイ「意地悪ッ！」
ジョニー「ざぁんねんでした」

MILLIA RAGE v.s. ZATO-1

ミリア=レイジ
ザトー=ONE



女は、自由を得るために、かつての恩師に牙を剥いた。しかし、表面上の自由を手に入れても、心までは解放されてはいなかったのだ。本当の自由を手に入れるため、女は再び宿命という名の呪縛へと挑む。



ニルヴァーナにたたずむミリアの足元を這う、禍々しい漆黒の影……。



影は意思を持つが如く、ミリアへと襲いかかる!



ザトー「ミリアァァァ！」
僅かに残ったザトーの自我が吠える。



ミリア「……死んで」
ザトー「殺す……」

技表の見方

通常技

⑤10	⑥立／屈
⑦14	⑧1

必殺技・覚醒必殺技・一撃必殺技

①必殺技 ②	③ライオットスタンプ	④↓↙←+K
⑤40		⑥立／空／空F
⑦10+42		⑧1

システム共通技・特殊技

③ダストアタック			
④S・HS同時押し			
⑤34	⑥立	⑦26	⑧2

ガトリングコンビネーションルート

立ちP (A) → しゃがみK㊦ (B) → 近立ちS (C) ※1

⑨

❶……**技の種類**

必殺技、覚醒必殺技、一撃必殺技のいずれに該当するかを表すアイコン。

❷……**ロマンキャンセルの可否**

必殺技、覚醒必殺技における、ロマンキャンセルの可否を表すアイコン。

❸……**技名**

通常技、システム共通技(ダストアタック・足払い・デッドアングルアタック・通常投げ)、特殊技に関しては固有の技名は存在しない。

❹……**コマンド**

技表に掲載されているコマンドは、すべてキャラクターが右を向いているときのものである。

❺……**攻撃力**

相手に与えられるダメージの基本値。相手キャラや状況によって補正を受ける(P172～173のDATA COLLECTION参照)。

❻……**ガード方向**

立ちガード(表記:立)、しゃがみガード(表記:屈)、空中ガード(表記:空)、空中フォルトレスディフェンス(表記:空F)のいずれで防げるかを示す。どれでも可能な場合は『全』と表記してある。なお、通常技に関してはすべて空中フォルトレスディフェンス可能なので割愛している。

投げ技に関してはガードできないということから、ガード方向の代わりに投げ間合いを掲載してある(単位:ドット)。

❼……**テンションゲージ増加量**

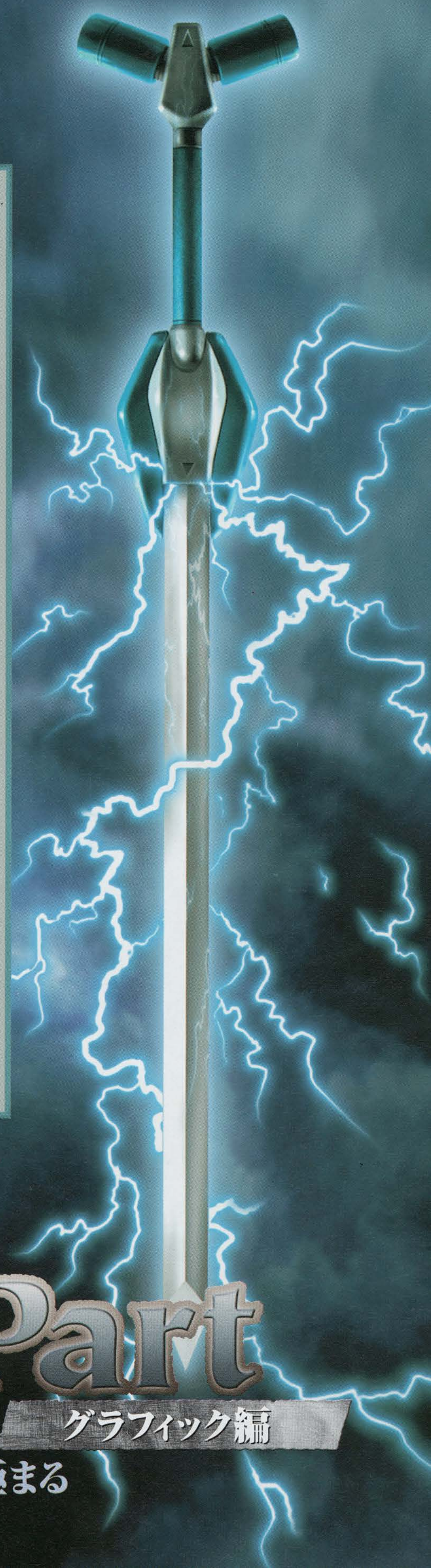
技がヒットしたときのテンションゲージ増加量。ただし、必殺技に関しては発生時とヒット時にテンションゲージが増加するため、『発生時+ヒット時』のように表記してある。

❽……**攻撃レベル**

各技に設定されている『ヒット時ののけ反り時間』、『ガード硬直時間』、『ノックバック距離』などのレベル。数値が大きいほど、上記の時間・距離もアップする。

❾……**ガトリングコンビネーションルート**

Aの黄色枠の技はジャンプキャンセル可能、**B**の㊦や㊥はその技の攻撃判定、**C**の※は別途に注釈があることを表す(注釈がない技はキャンセル可能)。なお、地上攻撃に関しては矢印に逆らわない限り途中を飛ばしてもOK。上の表なら、立ちP→近距離立ちSも可能ということ。



Graphic Part
グラフィック編
—華麗なる技の集大成、ここに極まる

炎と言えば、熱くたぎる熱血漢を連想する。ソルはそれを通り越して、まさに業火。豪快な技で、圧倒的力で相手を完膚無きまで押さえ込む。傍若無人の力技が、ここに伝説となるに違いない。



ソル=バッドガイ
SOL BADGUY

カラーバリエーション



移動各種



各種ガード



各種やられ状態



気　絶



時間切れ負け



挑　発



敬　意



登場時演出



勝利時演出



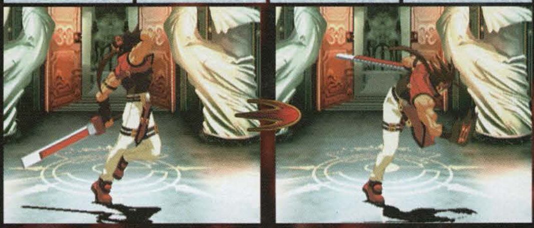
	P	K	S	HS
立ち（近距離）	10 立/屈 14 1	14、14 立/屈 14、14 1	30 立/屈 26 2	44 立/屈 38 3
しゃがみ	8 立/屈 14 1	12 屈 14 1	26 立/屈 26 2	42 立/屈 38 3
ジャンプ	13 立/空 14 1	22 立/空 14 1	32 立/空 26 2	28、28 立/空 26 2
レバー入れ（遠距離）	32 立/屈 26 2	— — — — ソルには➡+Kがありません	34 立/屈 26 2	44、44 立/屈 38、38 3



ダストアタック

S・HS同時押し

34	立	26	2



足払い

⬇+S・HS同時押し

30	屈	26	2



デッドアングルアタック

攻撃ガード中に➡+ボタン2つ同時押し

25	全	26	2



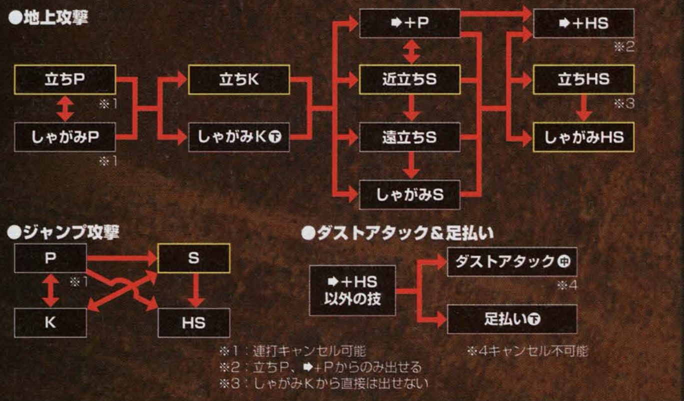
通常投げ

地上の相手に対して近間で⬅or➡+HS

60	43（投げ間合い）	40	—



ガトリングコンビネーションルート



■**地上攻撃**

ソルの地上攻撃はクセが少ないものが多い。牽制では遠立ちSがリーチ、スキともに優れている。これを出すときに毎回HSまで入力しておけば、間合いによって2ヒットし、なおかつジャンプキャンセルや必殺技につないでいくことが可能だ。接近戦では下段であるしゃがみKは当然として、ソルの地上技の中で数少ない「ガードさせても相手とほぼ同時に動き出せる」しゃがみSに注目しよう。ここから様々な選択肢を容易しておくと強力。あと、立ちKとしゃがみHSも重要な技。立ちKは空振り時のスキが小さいので中間距離でのジャンプ封じ技として役に立ち、ガトリングでしゃがみHSにつなげればダメージも申し分ない。しゃがみHSは対空、ダッシュから使用してジャンプを牽制、連続技などその用途は広範囲に及ぶ。ジャンプキャンセルでスキも軽減できるので思い切りよく使っていこう。最後に➡+Pも忘れてはならない。連続技、対空、牽制に多用していこう。

■**ジャンプ攻撃**

主に使うのは広範囲を攻撃できてジャンプキャンセルが可能なS。跳び込み、連続技、早出しで対空兵器をつぶすのに使っていこう。次にK。これは空対空用に使ってガトリングでSにつなぐ形で使用するといい。HSは2段技となっていて、なんと硬直がゼロ！　リーチはないが、昇りで出したり跳び込みに使って相手のガードを揺さぶるのに使っていくといいだろう。

■**システム共通技**

ソルのダストアタックはリーチが短いのでとくに使わなくてもいい。逆に足払いはそこからの連続技がダメージ源の中核を成すのでガトリングから多用することになる。投げはぶっきらぼうに投げるがあるので必要なし。デッドアングルアタックは攻撃発生や攻撃位置がなかなかいいが、他にテンションゲージを使うほうが圧倒的に効率的だ。

chapter 2 graphics

必殺技	ガンフレイム	⬇⬊➡+P
	50→42→30→30（火柱の出現順）	全
	20+12	2



必殺技	ライオットスタンプ	⬇⬋⬅+K
	40	立／空／空F
	10+42	1



必殺技	ヴォルカニックヴァイパー	➡⬇⬊+SorHS(空中可)→⬇⬋⬅+K
	地上S35、20／地上HS35、25／空中S28、20／空中HS32、20／派生25／インストール版60、16×12	地上 立／屈／空F、空中&派生 全
	S30+48×2／HS50+60×2／空中S25+36×2／空中HS30+48×2／派生10+36／インストール版0	2（インストール版の初段のみ3）



派生⬇⬋⬅+K

インストール版

必殺技	グランドヴァイパー	⬇⬋⬅+S
	7×7、24、18、18	屈×7→立／屈／空F
	30+12×7、36、36、36	2



必殺技	バンディットリヴォルヴァー	⬇⬊➡+K（押しっぱなし、空中可）
	地上 24、36／空中 22×4／派生 26、45	地上 立／屈／空F、空中 全(最後のみ立／空／空F)、派生 立／空／空F
	地上 15+36×2／空中 20+30×4／派生 15+36×2	地上 3／空中 2／派生 3



派生 K押しっぱなし

ガンフレイム／地面から火柱が斜め上に吹き上がる飛び道具で、火柱は順に4カ所から発生する。見た目から判断すると、炎の壁が前進する射程制限ありの飛び道具とも言える。攻撃判定は見た目よりも小さいが持続時間は長い。基本的にガードさせればOKで、ヒット時はしゃがみHSで拾って連続技に移行できるため、牽制で多用しよう。

ライオットスタンプ／自分の後方画面端を壁に見立ててそれに向かい、ターンした後に跳び蹴りの姿勢のまま逆の画面端まで突進していくしゃがみガード不能技。相手が画面端ならヒット後にしゃがみHSで追撃可能だが、相手の➡+Pに負けやすく、ガードされると若干不利となってしまう。また、しゃがんだファウストには当てることができないうえ、ポチョムキン以外のキャラのしゃがみ状態には画面の位置関係でスカることがあるので信頼性に難あり。使用状況としては、おもに画面端を背負っているときなどが候補に挙がる。なお、意外にもコマンド完成直後から空中判定なので、投げを回避するのに使うこともできる。この場合、距離によっては反撃にもなるぞ。

ヴォルカニックヴァイパー／炎をまとって上昇していく対空系の必殺技で、空中版は連続技に、地上版は割り込み、対空、ロマンキャンセルからの連続技など、あらゆる状況で使える主力必殺技。追加入力で蹴りを出せ、これがヒットすると相手をダウン復帰不能のまま地面に叩きつける。また、地上版は空中ガードできないのも特徴だ（空中フォルトレスディフェンスは可能）。SとHSの違いは上昇力と無敵時間、攻撃判定の大きさで、いずれもHS版が優れる。Sで出した場合は追加入力の蹴りを当てる前にダウン復帰されてしまう欠点があるので、使うならHSで。なお、ドラゴンインストール中だとHSで専用技が出せる。追加の蹴りも出せるが、まず当たらないので意味はない。

グランドヴァイパー／炎をまとって地面を一定距離疾走し、しかるのちに上昇していく突進技。ボタン連打とレバガチャでヒット数を上昇させられ、（最大で10ヒット）それに応じてダメージアップが見込める。また、地面を疾走中は非常に姿勢が低く、下段攻撃という特徴を持っているので、高性能奇襲技としての利用価値を見いだせるだろう。

必殺技	ぶっきらぼうに投げる	密着して→↓↘+K	70	65ドット(投げ間合い)
			0+60	—



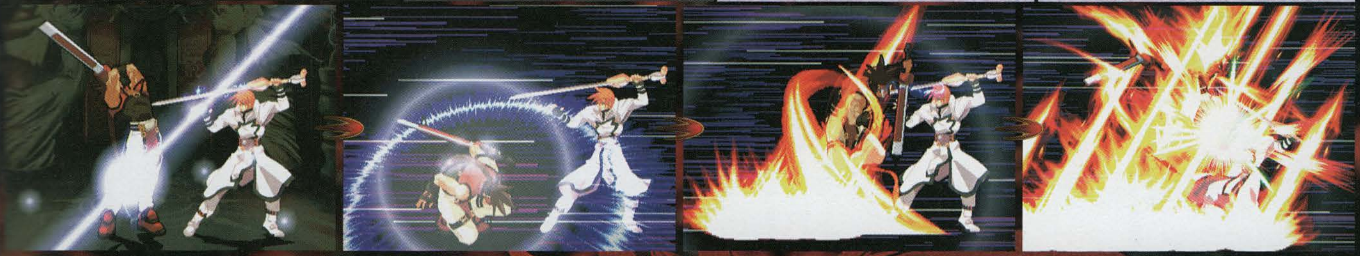
覚醒必殺技	タイランレイブ	→↘↓↙←→+HS	72、16、16、64	立/屈/空F→全
			—	打撃 3/飛び道具 2



覚醒必殺技	ドラゴンインストール	↓↙←↓↙←+S	—	—
			—	—



一撃必殺技	ナパームデス	↓↘→↓↘→+HS	全体力	全
			—	—



バンディットリヴォルヴァー/膝蹴りを出しつつ宙に浮き、放物線を描いてかかと落としを見舞うしゃがみガード可能技。出始めに対打撃無敵時間があり、昇りと下りの2カ所に攻撃判定を持つ。空中ガード不能(空中フォルトレスディフェンスは可能)で、なおかつガードされても有利、そしてヒット時はダウン復帰不能という高性能ぶりが際立つ。逆に空中版は空中ガード可能で、かかと落としの前にダウン復帰が可能なため使いにくい。なお地上版はかかと落とし部分をしゃがみガード不能(空中ガード可能)の蹴りに派生させられる。
ぶっきらぼうに投げる/相手を地面に叩きつけて宙に浮かせる間合いの狭い投げ技。ダメージ補正があり多くの技を入れる意味は薄いため、ここからの追撃は起き攻めを重視したハイジャンプS→HSヴォルカニックヴァイパー(追加入力)が賢明。
タイランレイブ/手前の手から炎の塊を噴出し、それが前方に巨大な円盤をかたどる。コマンド完成直後から攻撃判定が発生するまで無敵時間があり、暗転後の攻撃発生が異様に早い。このおかげで、暗転後にガードは可能だがフォルトレスディフェンスは不可能という「ケズリダメージ確定」の状況が生じる。性能的にも、攻撃判定の上下幅、ダメージ量、スキの小ささと、どれを見てもトップクラスなので、連続技や割り込み、そして対空、起き上がりなどで積極的に放出していこう。
ドラゴンインストール/手を広げ、上体をそらしてドラゴンのような驚異的な能力を覚醒させる技。この技は大幅なスピードアップ効果が得られるのが特徴だが、インストール時間は6秒で終了し、その後気絶状態となってしまう。ただしインストール中に再度インストールすると、そこからさらに6秒間動けるようになる。また、インストール中はHSのヴォルカニックヴァイパーが専用技に変化し、ダメージが大幅に上昇する。
ナパームデス/姿勢をかがめて気合いを溜め、斜め上に上昇していく一撃必殺技。出始めに無敵時間があり攻撃発生もなかなか早いが、攻撃発生前には無敵時間が消失し、攻撃判定も上にあるため、相手の技に潰されたり当たらない場合がある。そして空中ガード可能という欠点も……。一応、暗転後は相手の投げに対し無敵という長所はある。

スローペースに闘っていると思わせながらも、スタンエッジ・チャージアタックをからめた強力な起き攻めは驚異だ。ガードを崩す手段も豊富で、バランスのとれた使いやすい技がそろっている。

カイ=キスク
KY KISKE



カラーバリエーション



移動各種



各種ガード



各種やられ状態



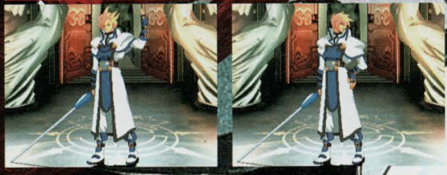
気絶



時間切れ負け



挑発



敬意



登場時演出



勝利時演出



	P	K	S	HS
立ち（近距離）	8 立/屈 14 1	12 屈 14 1	28 立/屈 38 3	37 立/屈 38 3
しゃがみ	8 立/屈 14 1	11 屈 14 1	25 立/屈 26 2	30、30 立/屈 38 3
ジャンプ	12 立/空 14 1	14 立/空 14 1	26 立/空 26 2	38 立/空 26 2
レバー入れ（遠距離）	30 立/屈 26 2	25 立/屈 26 2	28 立/屈 26 2	36、36 立/屈 38、38 3

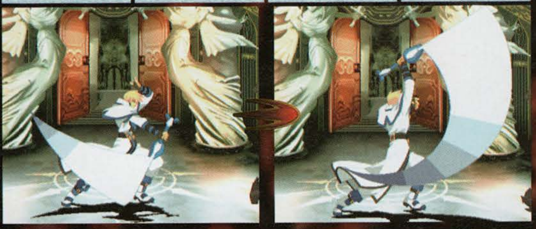





ダストアタック

S・HS同時押し

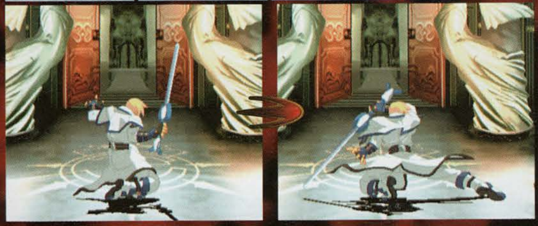
30	立	38	3



足払い

⬇+S・HS同時押し

30	屈	26	2



デッドアングルアタック

攻撃ガード中に➡+ボタン2つ同時押し

18	立/屈	26	2



通常投げ

地上の相手に対して近間で⬅or➡+HS

55	43（投げ間合い）	40	—



ガトリングコンビネーションルート



※1：連打キャンセル可能
※2：キャンセル不可能
※3：遠立ちSから直接は出せない

■地上攻撃

カイの通常技は長いリーチが特長で、遠距離立ちSなどはその代表例である。これらを使用した地上戦での差し合いは基本中の基本。まずはこのあたりから使っていこう。ほかには、しゃがみSもリーチがあるし、立ちHSは追い打ちで大活躍してくれる技だ。どれも使いやすく、クセがないのもいい。あとは、近距離ならしゃがみKを使っていくのではなく、下段攻撃である立ちKをうまく使えればそのまま戦力アップとなる。ガトリングコンビネーションへ発展させていこう。立ちHSまでヒットしていたら必殺技でしめればいいし、ガードされたときは途中で足払いに変化させてもいい。ほかには➡+HSが強力だ。ダッシュで使うのはもちろん、思い切って相手の起き上がりに重ねていきたい。ガードされても問題ないうえに、キャンセルも可能。さらにヒットしていれば連続技になるとなれば使わない手はない。

■ジャンプ攻撃

S→HSが強力。対空技と追い打ちに使用する重要なジャンプ攻撃だ。いちおう跳び込みでも使用できるが、相手の背の高さによっては難しい。通常の跳び込みはHS単体のほうが当たりが強く使いやすいだろう。ジャンプ状態でもリーチがあるので跳び込みの間合いも遠目からがいい。

■システム共通技

足払いが使いやすくおすすめの技。もちろんキャンセルもできるし、ジャンプキャンセルも可能だ。ヒット時はライド・ザ・ライトニングにつなげられれば理想的。ダストアタックの見えにくさは、特別姿勢が低くなったりしないので普通レベルか。あとデッドアングルアタックは積極的に使っていこう。もともと密着状態は得意でないので、間合いを離せればそれでいい。投げ技自体には特筆すべきことはないが、追い打ちからのラッシュは大きなチャンスとなる。

必殺技	スタンエッジ	↓↘→+S	40	全
			22+36	3



必殺技	スタンエッジ・チャージアタック	↓↘→+HS	20×3	全
			25+24×3	3



必殺技	空中スタンエッジ	空中で↓↘→+SorHS	33	全
			15+24	3

Sボタン

HSボタン



必殺技	RC ヴェイパースラスト	→↓↘+SorHS（空中可）	42（地上HSのみ50）	地上 立／屈／空F、空中 全
			地上 25+48／空中 20+48	2



スタンエッジ／オーソドックスな飛び道具で、かなりの弾速を誇る。そのため、いきなり撃っても相手は対応しにくいが、通常技にキャンセルをかけてから使えばさらに強力。けん制技としては高い抑制力があり使いやすい。なお、遠距離立ちS→キャンセルスタンエッジは基本連係。中間距離以上の間合いなら多用していきたい攻撃。ただし、読まれるとその間隙をぬって跳び込まれてしまうので注意。これは遠距離立ちSがヒットしていても言えることで、対応してくる相手には控えよう。

スタンエッジ・チャージアタック／スタンエッジを強力にした飛び道具。コマンドは同じでSボタンをHSボタンに変えるだけでいい。飛び道具の出はスタンエッジに比べて遅くはなるが、3ヒットするためその利用価値はかなり高い。基本的な使い方は相手の起き上がりに重ねるようにし、ヒットしていたらそのまま連続技へ。ガードされていてもさまざまな選択肢がある。いくつかの例を対戦攻略で解説しておいたので、そちらを参照してぜひ実戦に投入して使ってみてほしい。

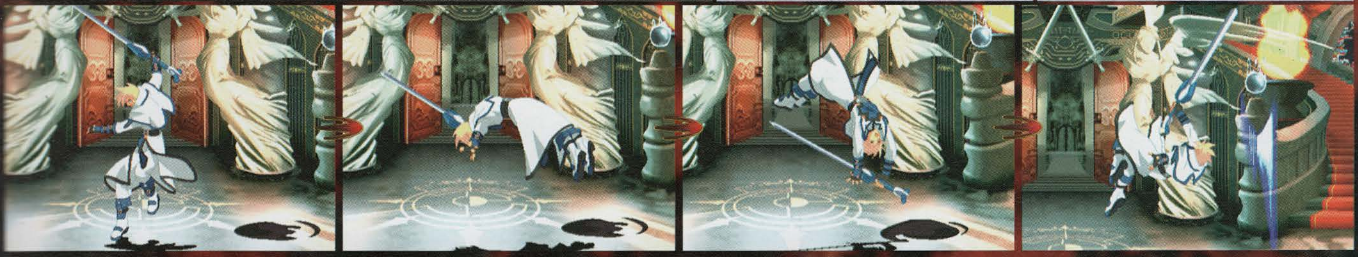
空中スタンエッジ／スタンエッジの空中版。飛び道具を射出したあとは、わずかに後ろ上方に浮いて落下する。この技はSとHSで飛ぶ方向が異なり、Sは斜め下方向に射出され、HSはほぼ水平に射出される。相手との位置関係で使い分けるようにしていこう。おもな使いどころは、相手との間合いをバックジャンプで開けるときで、その際に撃っておくといい。読まれて潜り込まれないようにSで撃っておこう。無理してガードさせる必要はないぞ。なお、↓↘→↙+HSと入力するとハイジャンプからの超低空空中スタンエッジを出すことが可能となる。お互いが画面端の間合いであれば、地上の相手に届くような弾道で飛んでいく。

ヴェイパースラスト／この技もオーソドックスな上昇系の対空必殺技。横方向というよりは、斜め上方に対して攻撃判定が発生する。SとHSでは微妙にジャンプの軌道が異なり、SよりHSのほうがより高い位置をカバーするようになっている。また、S・HSともに無敵状態が存在し、Sは無敵状態消滅と同時に攻撃判定が発生。HSはさらに長く、攻撃判定が出現してもわずかに無敵の状態が続いている。当然、使うならHSを使おう。

必殺技	スタンディッパー	↓↘→+K	12、36 / 20+48、72	屈→立／屈／空F / 3、2



必殺技	クレシェントスラッシュ	↓↙←+K	36 / 20+60	立／空／空F / 2



覚醒必殺技	ライド・ザ・ライトニング	→↘↓↙←→+HS	36×5 / —	立／屈／空F / 2



一撃必殺技	ライジング・フォース	↓↘→↓↘→+HS	全体力 / —	全 / —



スタンディッパー／1段目にスライディングが繰り出され、そこから剣でなぎ払う2段攻撃。1段目のスライディング部分のみが下段攻撃となっている技だ。やや離れた間合いからでないと連続技として成立しない特徴がある。そのため、ガトリングコンビネーションで間合いを調整しつつキャンセルで使っていくのがいい。ほかの使い方としては、中間距離以上の間合いで直接出すのもいい。下段攻撃であるうえ、姿勢も低いため相手のけん制技に止められにくい。ただし、ひんぱんに使うものでもない。近距離で下段攻撃を使いたい場合は立ちKか足払いにすること。一応例外として、相手が前ダッシュしてくれれば近距離でも連続ヒットする。なお2ヒットしてダウンをとったあとは立ちHSなどの追い打ちが入る。ラッシュにいくなら、前ダッシュからしゃがみK→近距離立ちSで追い打ちし、キャンセルのスタンエッジ・チャージアタックへ。詳細は対戦攻略を参照のこと。

クレシェントスラッシュ／宙返りをしながら相手に突進し、そこから剣を振り上げる技。宙返り中は下段攻撃をかわせるが、何より最大の魅力は中段攻撃であること。あまり遠くない距離からキャンセルで使用するのを基本としつつ、跳び込み直後や相手の起き上がりに直接使用するのも意外に有効な戦法。このあたりは対戦相手次第となる。ヒットしたあとは相手が上空へ吹っ飛ぶため、追い打ちを入れることが可能。なかなかのダメージが期待できる、ローリスクハイリターンな技と言えるだろう。

ライド・ザ・ライトニング／カイが唯一持っている覚醒必殺技。電撃をまといながら水平に突進していく。ダメージもなかなか高く、空中ガード不能なため対空技としても機能する。また、自分が起き上がるときに使ってもいいだろう。足払いをキャンセルして出すのがメインとなるが、間合いが遠かったりキャンセルが遅れるとヒットしない。

ライジング・フォース／青白いオーラが剣から解き放たれてその閃光が相手を襲う、聖なる一撃必殺技。技の発生はさほど早くないものの、届く範囲はかなりの長さで、遠距離立ちS以上のリーチを誇る。使用する場合は、そのリーチの長さを最大限に活かしたい。

海洋生物たちと空賊の仲間と共に闘う怪力娘、メイ。巨大なイカリを軽々と使いこなすパワーと、イルカや鯨を操った変幻自在な攻撃で相手に手痛い一撃をお見舞いしちゃぇ！

メイ MAY



カラーバリエーション



移動各種



各種ガード



各種やられ状態



気絶



時間切れ負け



挑発



敬意



登場時演出



勝利時演出



chapter 2 graphics

	P	K	S	HS
立ち（近距離）	8 / 立/屈 / 14 / 1	24 / 立/屈 / 14 / 1	32 / 立/屈 / 38 / 3	54 / 立/屈 / 38 / 3
しゃがみ	10 / 立/屈 / 14 / 1	14 / 屈 / 14 / 1	30 / 立/屈 / 26 / 2	46 / 屈 / 38 / 3
ジャンプ	14 / 立/空 / 14 / 1	24 / 立/空 / 14 / 1	34 / 立/空 / 26 / 2	46 / 立/空 / 26 / 2
レバー入れ（遠距離）	30 / 立/屈 / 26 / 2	— / — / — / —	36 / 立/屈 / 26 / 2	64 / 立/屈 / 38 / 3















メイには
➡+Kがありません




ダストアタック
S・HS同時押し

50
立
38
3



足払い
⬇+S・HS同時押し

34
屈
38
3



デッドアングルアタック
攻撃ガード中に➡+ボタン2つ同時押し

25
全
26
2



通常投げ
地上の相手に対して近間で⬅or➡+HS

55
43(投げ間合い)
40
—



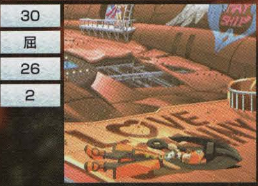
特殊技
空中で⬇+HS

40
立/空
26
2

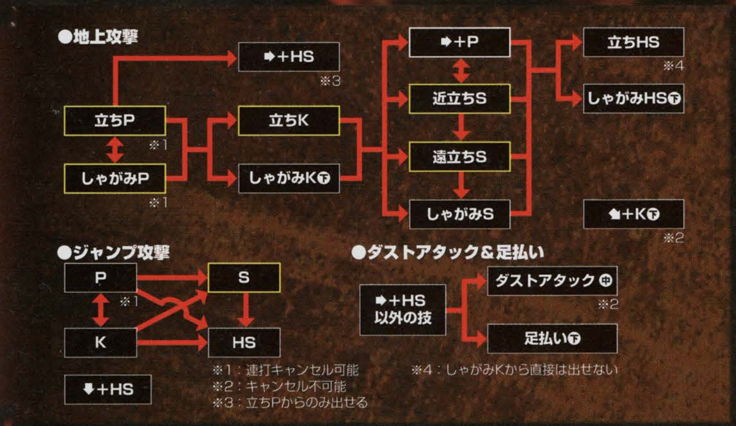


特殊技
⬅+K

30
屈
26
2



ガトリングコンビネーションルート



■地上技
地上で頻繁に使っていくのは、立ちK。リーチがあり発生も早いので、連係の起点となってくる。ダッシュから出すと当てやすいぞ。遠距離Sやしゃがみもリーチがあり、連係に組み込みやすい。
単発でしか使えないが、レバー前＋HSも出番が多い。リーチがあり上方向にも攻撃判定が出るので、空中の相手を叩き落とすのに使えるのだ。ヒットorガード後は必殺技でキャンセルしよう。
不意打ちとして有効なのが、特殊技のスライディングだ。発生が早く、下段攻撃でリーチもあるので、飛び道具を使う相手や最後の一撃として役立つぞ。ただ、スキが大きいので、ガードされたときはロマンキャンセルを使っていこう。

■ジャンプ攻撃
ジャンプ攻撃は状況によって使う技が異なってくる。ジャンプHSは発生が遅いものの、横方向に攻撃判定が長い。空中の相手に対して効果的だぞ。地上の相手に対しては、ジャンプSがメインとなる。空中ダッシュでめくりを狙う場合には、レバー下＋HSの特殊技が有効だ。下方向に判定が強いので、ヒットまたはガードさせやすいぞ。背の高いキャラに対しては、ジャンプK→Pのガトリングコンビネーションも有効だ。

■システム共通技
メイのダストアタックはリーチこそないが、発生がそこそこ早く、グラフィック的に見切りにくいので、ヒットさせやすい部類に入る。ダッシュしゃがみKからや拍手で迎えてくださいから連係で出していこう。足払いはダストアタックの裏選択肢として使われる。リーチは長いほうではないので、しゃがみPやKから直接つなげていこう。連続技になるので、問題はない。デッドアングルアタックはほかのキャラ同様に使えるが、追い打ちができないため、ただ追い返すだけになってしまう。追いつめられたら使っていこう。

必殺技	イルカさん・横	←タメ→+SorHS
	50	全
	15+48	2



必殺技	イルカさん・縦	↓タメ↑+SorHS
	50	上昇中 立／屈／空F、下降中 立／空／空F
	15+48	2



必殺技	レスティブローリング→方向転換	→↓↘+S(空中可)→レバー+S	レスティブローリング 30→方向転換 24	立／屈／空F
			レスティブローリング 15+36→方向転換 5+30	2


方向転換

必殺技	拍手で迎えてください	←↙↓↘→+攻撃ボタン(押しっぱなし)	22	全
			25+12	2



必殺技	オーバーヘッド・キッス	密着して→↘↓↙←+K	65	70ドット(投げ間合い)
			0+60	—


投げ失敗

イルカさん・横／イルカに乗って真横に突っ込んでいく突進技。S・HSの違いは、移動距離と突進スピード。HSの方が移動距離は長く、スピードが速い。連続技に組み込むのが基本的な使い方。また、スピードがあるので移動手段として、特に画面端からの脱出手段としても使えるぞ。

イルカさん・縦／イルカに乗って跳び上がり、頭上から落ちてくる攻撃。S・HSの違いは、移動距離。HSの方が遠くまで移動する。中段攻撃なのでうまく使えば当てやすそうだが、実戦ではそう当たらない。おもな使い方はフェイント移動だ。連係に組み込んで相手に当たらないように着地し、攻めに転じる。着地後のスキのなさを利用した戦法だ。着地後は下段攻撃や投げが有効だぞ。

レスティブローリング／イカリを振り回しつつ回転し、空中へ跳び上がる突進技。出したあと、レバーとSボタンを押すことにより、3回まで方向転換することが可能。おもな使い道は空中連続技だが、空中ガード不能という点を活かして、奇襲として使う手もある。相手が地上にいた場合、方向転換を使って接近してから逃げるようにしよう。

拍手で迎えてください／空中に出現させたリングから、イルカを出して攻撃する飛び道具。押したボタンにより、リングの出現位置が異なる。Pはメイの真上近くに出現。Kはメイから少し離れた前方に出現。Sは相手キャラの位置をサーチし、イルカがギリギリ当たらない位置に出現。HSは相手キャラの位置をサーチし、イルカが直接当たる位置に出現する。相手キャラや状況によって出現位置を変える必要がある。また、ボタンを押しっぱなしにすることで、イルカを発射せずに待機させることも可能だ。時間差攻撃や相手の動きを封じるのに使えるぞ。ボタンを押しっぱなしにする時間によって、イルカの発射数も変化する。5秒未満で1匹、5秒で2匹、15秒で3匹、25秒で6匹の4段階となっている。

オーバーヘッド・キッス／相手を回転しながら画面端へ投げ飛ばす、コマンド投げ技。投げたあと、空中の相手に追い打ち攻撃できるので、貴重なダメージ源となってくれる。しかし、相手キャラや、画面と自キャラの位置関係によって追い打ちが変化するので、それを覚える必要もある。

覚醒必殺技	RG 究極のだだっこ	→↘↓↙←+HS	30、22×8	立／屈／空F
			—	3



覚醒必殺技	グレート山田アタック	↓↘→↓↘→+S	110	立／屈／空F
			—	3



一撃必殺技	メイと愉快な仲間達	密着して←↙↓↘→←↙↓↘→+HS	全体力	70ドット（投げ間合い）
			—	—



究極のだだっこ／メイの剛腕でイカリを振り回し、連続でブッ叩く覚醒必殺技。ヒットすると連続で攻撃を繰り出すが、相手をロックするタイプの攻撃ではないので、当たり方が悪いと途中で途切れてしまうこともある。基本的な使い方は連続技だが、ガトリングコンビネーションをつなぎすぎると、やはり途切れてしまうぞ。確実に入る組み合わせを覚えてから使おう。ただコマンド自体は非常に簡単なので、連続技はすぐ習得できるはずだ。

グレート山田アタック／巨大な鯨の山田さんを呼びだして体当たりさせる飛び道具系（？）覚醒必殺技。基本的な使い方はオーバーヘッド・キッスからの連続技。オーバーヘッド・キッスから確実に決めることができ、大ダメージが期待できるので、テンションゲージはここにつぎ込んでいいだろう。さらに、グレート山田アタックがヒットした場合、相手はダウン復帰不能なので追い打ちも可能だ。詳しくは128ページを参照してほしい。

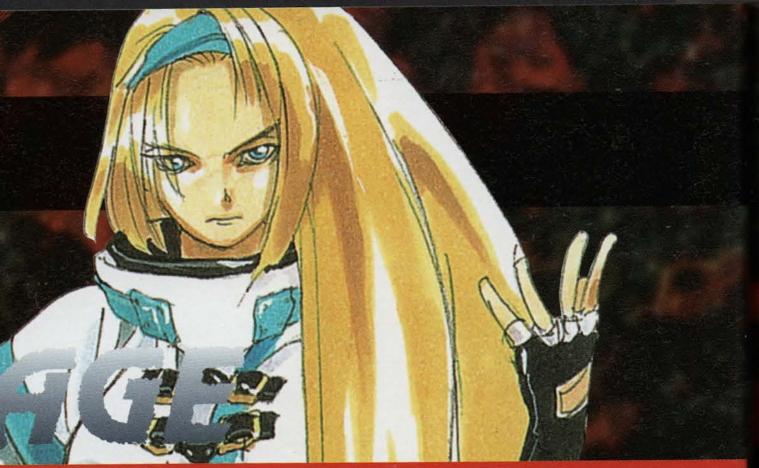
もう一つの使い方は、追いつめられた状態での割り込みとしてだ。山田さんは画面端から出てくるので、相手と画面の位置関係によって攻撃ヒットまでの時間が異なる。自分が追いつめられた状態（画面端を背にした状態）で、相手が攻めている状態で出せば最速でヒットするぞ。しかも、この状態だとグレート山田アタックが発動してからガードすることは不可能。キャラクターが動けない状態でヒットしてしまうのだ。しかしガードされると硬直が長く、反撃の恐れが十分にある。起き攻めや相手のジャンプを狙ったりしてみよう。

メイと愉快な仲間達／相手をつかんで空中に跳び上がり地面に叩き付けたあと、メイの仲間達が現れて踏みつけていく一撃必殺技。一撃必殺技唯一の投げ技だ。スカしジャンプや拍手で迎えてくださいと組み合わせて使えば、決めるチャンスも多くなるだろう。

しかし、画面が暗転してからジャンプで逃げられてしまうので、相手が冷静な判断力を持っていれば回避される可能性も高い。一撃必殺準備に入れば相手の警戒心も高まるので、ジャンプで逃げ回ることだろう。これを逆手にとって、空中ガードできない技を狙っていく手もある。無理をしないで、ゲージがなくなったら準備を解除しよう。

圧倒的なラッシュで相手を押さえ込むのが身上のスピードキャラ。テクニックを駆使すれば下段と中段の揺さぶりも可能だ。高速移動や前転といった移動技も持っており2回空中ダッシュもできる。

ミリア=レイジ MILLIA RAGE



カラーバリエーション



移動各種



各種ガード



各種やられ状態



気絶



時間切れ負け



挑発



敬意



登場時演出



勝利時演出



	P	K	S	HS
立ち(近距離)	16 / 立/屈 / 14 / 1	12 / 立/屈 / 14 / 1	28 / 立/屈 / 26 / 2	30、30 / 立/屈 / 38、38 / 3
しゃがみ	8 / 立/屈 / 14 / 1	8 / 屈 / 14 / 1	22 / 屈 / 26 / 2	40 / 立/屈 / 38 / 3
ジャンプ	10 / 立/空 / 14 / 1	12 / 立/空 / 14 / 1	26 / 立/空 / 26 / 2	20、20、20 / 立/空 / 26、26、26 / 2
レバー入れ(遠距離)	20、20 / 立/屈 / 26、26 / 2	25 / 立 / 38 / 3	22、22 / 立/屈 / 26 / 2	60 / 立/屈 / 38 / 3






ダストアタック

S・HS同時押し

30	立	38	3



足払い

⬇+S・HS同時押し

26	屈	26	2



デッドアングルアタック

攻撃ガード中に➡+ボタン2つ同時押し

20、20	立/屈	26	2



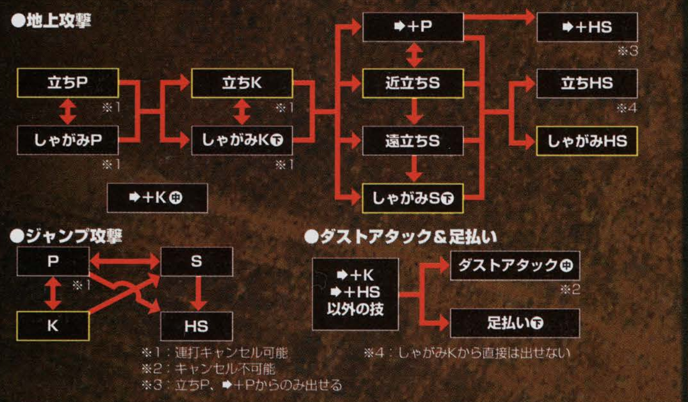
通常投げ

地上の相手に対して近間で⬅or➡+HS

50	40(投げ間合い)	40	—



ガトリングコンビネーションルート



■地上攻撃

ミリアの通常技は、いかにも接近戦向きの技が揃っている。しゃがみKを中心として、近距離立ちS、しゃがみS、しゃがみHS、➡+P、➡+Kと連続技へと発展するものばかりだ。とくにしゃがみSは重要な技。単体で使うことはあまりないが、しゃがみKと足払いをガトリングでつなぐ技として間にはさむのが基本。さりげなく攻撃判定が下段だったりもする。また、リーチの長い技も➡+HSがあるので覚えておこう。大振りな感はあるが、キャンセルが可能であるため技のスキはカバーできる。さらに遠い間合いからの追い打ち技として使いやすい点を知っておこう。

■ジャンプ攻撃

とにかくHSが多段であるため実に強力。ヒット時は、キャンセルしてバッドムーンを使えば連続技になる点も見逃せない。ジャンプから攻撃するのであれば、HSを積極的に使っていこう。なお、ミリアは空中ダッシュが2回できることから、相手の頭上を往復することもある。そんなときに便利な技はK。比較的反対側へのフォローがきくので、単なる跳び越しになることが少ない。また、地上での密着戦をきらって空中へ逃げる相手に対しては、先読みが必要だがPで追いかける。そのままP→S→HSとつなぎ、さらに余裕があればバッドムーンへ発展させることもできる。

■システム共通技

ガトリングの終点を足払いにするのが基本の連係。途中でヒット確認できるようにし、最後の必殺技の種類を変えていければより的確に闘える。じつはリーチも意外に長いので、単体で使っても強力だ。あと、ダストアタックはちょっと体が沈むのでよく見ている相手には悟られる可能性あり。ただ、ミリア自体が姿勢の低い技が多いし、キャラ特性であるスピードで見えにくくしている点はある。相手に的をしぼらせるな。

必殺技	ラストシェイカー	S連打
	20×α	全
	15+24	2



必殺技	高速落下	空中で↓↘→+K
	—	—
	5	—



必殺技	前転	↓↙←+K
	—	—
	20	—



必殺技	シークレットガーデン	↓↙←+HS→レバー+HS
	30×5	全
	30+12	2



必殺技	タンデムトップ	↓↘→+SorHS	S 40／HS 50	全
			15+12	2



必殺技	バッドムーン	空中で↓↘→+P	24×4	立／空／空F
			15+18	2



ラストシェイカー／ミリア自慢の長髪を振り乱す多段の必殺技。リーチがあり、足元よりは水平方向とやや上方向に判定が強い。近距離立ちSから連打で簡単に連続技になり、密着からヒットすればそこそこの体力を奪うことができる。

高速落下／文字通り空中から落下して地上に降り立つ技で、スピードはかなりある。スキはそれほど気になることはなく幻惑効果は高いが、多用すると手痛い技をくらうことになる。ほどほどに。

前転／こちらは地上での移動技。無敵となっている時間はないが、やられ判定が薄いためにしゃがみ系の技以外なら大体かわすことができる。通常技をキャンセルしての使用をオススメするが、反応のいいプレイヤーにはうまく止められてしまう。

シークレットガーデン／特殊な飛び道具扱いの必殺技。空中に気の塊のような弾を生成し、水平に飛んでいく。何もしないとここまでだが、この弾の動きをプレイヤーがコントロールすることができる。やり方は発動モーション中にレバー+HS。8方向に最大4回まで移動させることが可能だ。画面端などでは、一度消えた弾が再び戻ってくるようなトリッキーな動きも可能である。出の遅さをカバーするために、足払いヒット時にキャンセルをかけて使うのが基本的な使い方になる。

タンデムトップ／自分の回り、腰の高さほどにリングを生成する必殺技。SとHSで性質が異なり、Sは発生が早いがすぐに消えてしまい、HSは発生が遅いがその場に残り持続時間も長い。キャンセルで使う場合は、すぐに手を出してくるような相手ならSを中心にし、じっくり様子を見てくる相手ならHSを中心に。ほかに、相手の起き上がりにHSを重ねられるような状況が作り出せれば理想的だ。詳しくは対戦攻略のページを参照のこと。なお、タンデムトップは飛び道具扱いとなっており、ロマンキャンセルは不可能となっている。

バッドムーン／空中で髪の毛で全身を覆いながら前斜め下45度の方向に突進していく必殺技。ヒットさせた相手は長時間ダウン復帰できないようになっており、しゃがんでいる相手にヒットすると事実上ダウン復帰不可能ということになる。これを狙った使い方が低空でのバットムーンで、地上でコマンドを↓↘→↗+Pと入力して行なう。

必殺技	アイアンセイバー	↓↙←+P	40	屈
			20+48	2



覚醒必殺技	ウィンガー	↓↙←↙↓↘→+HS	40、25×4、80	立／屈／空F→落下時 立／空F
			—	3



覚醒必殺技	エメラルドレイン	↓↘→↓↘→+S	36×3	全
			—	2



一撃必殺技	アイアンメイデン	↓↘→↓↘→+HS	全体力	全
			—	—



アイアンセイバー／後方に小さく跳ねてから相手の足元を狙うスライディング系の下段攻撃。移動距離はスペースが許す限りで、相手にかわされた場合などは必ず画面端まで届くのが特徴。この技は、キャンセルを使って近距離から使用するような技ではなく、中間距離から直接出す使い方がオススメ。相手が下段攻撃を警戒していないような間合いとタイミングならベストとなる。やや奇襲的な意味合いは強くなるが、ほどよく使っていったほうがいい技ではある。

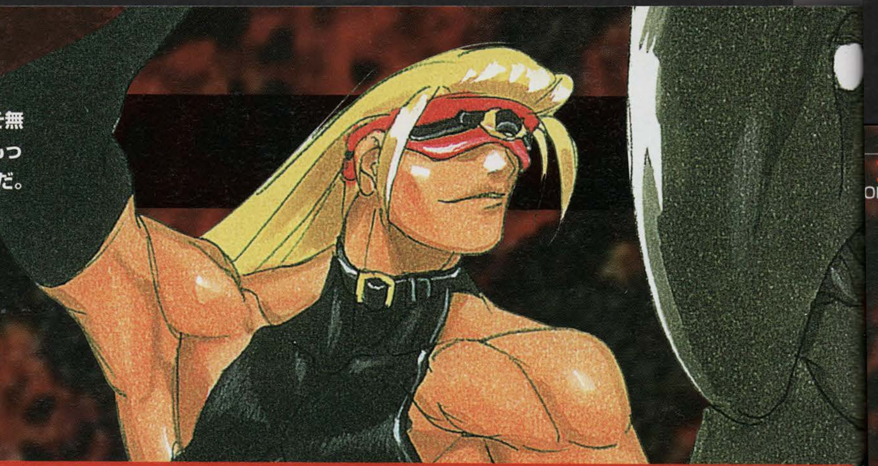
ウィンガー／地面から鳥が羽ばたくように上昇し、そこから前斜め下に向けて落ちていく。攻撃判定は前半部分と後半部分に分けることができ、後半部分であれば相手はしゃがみガードはできないようになっている。だが、前半部分が多段ヒットしないとそれほどの威力はない。まあ、自分の起き上がりに使用するのが分かりやすい使い方だが、コマンドの複雑さをカバーできれば対空技としても使いたい。ほかには、ダウン復帰できない相手に追い打ちするのもいい。画面端に追い込み、エメラルドレインヒット後に狙ってみよう。ゲージはフルに使うがダメージ的にはなかなかのもの。

エメラルドレイン／ディスク状の飛び道具が次々と3つ放たれる覚醒必殺技。しゃがみKから→+Pや近距離立ちSにつなげ、そこからエメラルドレインという連続技が、ヒット確認も楽でオススメ。ほかには、地対地ならディフェンスにも使っていける。ただ、画面の中央で重いキャラクターにヒットさせても、3ヒットしないことが多いのが難点か。もっとダメージ効率を上げて使用したいのであれば、画面端付近に追い込んだとき限定で使用するという方針でいこう。これなら、ほぼ間違いなく3ヒットし追い打ちも可能だし、強力な起き攻めを行なうという選択肢も生まれる。あとはプレイヤーの好みといったところ。

アイアンメイデン／髪の毛を地面に突き刺し、真下から吹き上がる衝撃が相手を襲う一撃必殺技。相手の位置をサーチして攻撃判定が発生するし、空中を含めた広範囲をカバーする優れもの。ただし、発生が遅いところがネックとなるので、思った以上にチャンスは少ない。なお、空中をカバーするといっても空中ガードは可能となっている。

我が忠実なる下僕であるエディ。彼を使った連係はそれこそ無限大であるが、まずは下僕を呼ぶその瞬間が対戦においてもっとも重要。そしてしっかり制御すること。この２つがカギだ。

ザトー=ONE
ZATO-1



カラーバリエーション



移動各種



各種ガード



各種やられ状態



気絶



時間切れ負け



挑発



敬意



登場時演出



勝利時演出



	P	K	S	HS
立ち(近距離)	9 立/屈 14 1	12 屈 14 1	30 立/屈 26 2	20、20、20 立/屈 38、38、38 3



	P	K	S	HS
しゃがみ	8 立/屈 14 1	18 屈 26 2	28 立/屈 26 2	50 立/屈 38 3



	P	K	S	HS
ジャンプ	13 立/空 14 1	18 立/空 26 2	22 立/空 26 2	40 立/空 26 2



	P	K	S	HS
レバー入れ(遠距離)	22、22 立/屈 26、26 2	— — — —	16×4 立/屈 26×4 2	60 立/屈 38 3



ザトーには
➡+Kがありません



ダストアタック

S・HS同時押し

35	立	38	3



足払い

⬇+S・HS同時押し

20	屈	26	2



デッドアングルアタック

攻撃ガード中に➡+ボタン2つ同時押し

25	全	26	2



通常投げ

地上の相手に対して近間で⬅or➡+HS

50	49（投げ間合い）	40	—



ガトリングコンビネーションルート



■地上攻撃

牽制にはリーチとスキの小ささに優れているしゃがみSがメイン。立ちSやHSはスキが大きく牽制には使いづらいので注意。また、➡+HSも攻撃範囲が非常に広いためジャンプ防止を含めた牽制において役に立つ。近距離では立ちKが最重要技。下段判定でリーチが長いのがその理由。ダッシュからのガトリング始動技として重宝するぞ。また、しゃがみPも攻撃のスキが小さいので、エディを絡めた連係の際に使える。これらからガトリングにつなぐわけだが、ザトーはHS系の技にクセがあるため、ガトリングは少々弱い部類に入る。本当は立ちS→しゃがみS→足払いとつなぎたいところだが、距離の問題もあるので、汎用性の高いものは立ちK→しゃがみS→足払いとなってしまう。非力だ。あとは対空も覚えておこう。ジャンプ防止の➡+HSと相手のジャンプを見てから使うしゃがみHSが高性能なので重宝するぞ。

■ジャンプ攻撃

ジャンプキャンセル可能技がKだけなので、空中でのバリエーションは低いザトー。メインに使っていくのはSで、攻撃判定が下から横まで移動するので非常に当てやすい。これ以外だと対地でKを使ってジャンプキャンセル浮遊を試みるなどが挙げられる。残りの2つは攻撃判定の位置や発生の遅さが目に付き、単体使用は信頼性に欠ける。

■システム共通技

ダストアタックはモーションが大きく見切られやすいので、エディと連係させていくといい。足払いはリーチがやや短いが相手を転ばす技として超重要。投げはダムドファングがあるため使用頻度は低め。あまりダメージが高くなく、インヴァイトヘルなどでしか追撃できないのがその理由だ。デッドアングルアタックはしゃがみHSのモーションなので、発生が遅め。ガードされることが多いのでテンションゲージは別のものに使おう。

必殺技	インヴァイトヘル	↓↓+SorHS
	40	屈／空／空F
	20+12	2



必殺技	ブレイク・ザ・ロウ	↓↙←+K(押しっぱなし)
	—	—
	0	—



必殺技	エディ召還	↓↘→+攻撃ボタン (同コマンドでエディ戻し)
	—	—
	0	—



必殺技	小攻撃	エディ召還中にP
	15	全
	0+12	1



必殺技	移動攻撃	エディ召還中にK
	20×3	全
	0+12×3	2



必殺技	対空攻撃	エディ召還中にS
	50	立／屈／空F
	0+12	3



必殺技	ドリルスペシャル	エディ召還中にHS
	40×3	屈／空／空F
	0+12×3	2



必殺技	ダムドファング	密着して→↓↘+S
	92	75ドット(投げ間合い)
	0+60	—


投げ失敗

インヴァイトヘル／地面からドリルを出現させる技。ドリルは下段判定でSは中間距離、HSは遠距離に出現する。SとHSのダメージは同じでいずれも空中ガードが可能。また、ドリルのグラフィックが消えてから少しの間は同ボタンのインヴァイトヘルを出せない。つまり連続発動は不可能。ただしSとHSの組み合わせなら素早く出せるぞ。

ブレイク・ザ・ロウ／地面へ潜って移動する技。ボタンを押している間は地中をレバーで左右に移動でき、この間は一切の攻撃をくらわないので強力だ。しかし、前方に移動してもテンションゲージは上昇しない。なお、一定時間経過するかボタンを離した時点で出現する。潜るときと出現後の一瞬はスキが存在するので注意しよう。

エディ召還／エディという名の生物を召還する行動の総称。実際にはHS以外で召還すると、後述する各攻撃を繰り出しつつ実体化する(HSはただ召還するだけ)。エディを召還すると、体力ゲージの下に細いゲージが現れ(以下Eゲージ)、これがエディ召還を持続できる時間を表す。Eゲージは時間によって徐々に減少し、さらにエディが攻撃をするたびに大幅な減少を見せる。なお、Eゲージが0になるとエディが消滅し、今度はEゲージが上昇、最大値まで回復するとEゲージが消えて次の召還が可能となるのだ。ただし、召還中に再度召還コマンドを入力してエディを任意に消滅させた場合、Eゲージは回復の途中でも一定時間後に消える。また、エディは相手の攻撃を受けても消滅し、ザトーが相手の攻撃をくらってもガードしても消滅してしまう。このときのEゲージは、前者が0になり、後者がコマンド入力で任意に消滅させたときと同じ形をとる。

次はエディの操作について。エディは任意に左右に動かせ、斜め方向の入力も受け付けている。よって、斜め前下にレバーを入れればエディのみ前進する。また、各攻撃はボタンの「押し」ではなく「離し」に反応しており、ボタンを押しっぱなしにすることで、ザトーの攻撃を出してエディの攻撃は出さないという操作が可能。ちなみに相手の背後にエディがいても、きちんと相手方向へ攻撃してくれる補正能力がある。しかしエディの攻撃はザトーを正方向としたガードで防御可能だ。

必殺技	ドランカーシェイド	↓↙←+S
	20	全
	15+72	2



覚醒必殺技	メガリスヘッド	エディ召還中に→↘↓↙←→+S
	44×3	全
	—	3



覚醒必殺技	イグゼキューター	空中で↓↘→↓↘→+S	16×30	全
			—	3



覚醒必殺技	アモルファス	→↘↓↙←→+HS	85、85	立/屈/空F
			—	2



一撃必殺技	ブラック・イン・マインド	↓↘→↓↘→+HS	全体力	立/屈/空F
			—	—



小攻撃/角を伸ばして攻撃する。空中ガード可能。ダメージは低いがリーチがあるため使いやすい。一回の召還中に最大で8回使用可能。

移動攻撃/回転突進する刃。空中ガード可能。多段技で相手に向かうため連続技や連係に使いやすい。画面端だと突進中に止まることもある。Eゲージ消費量が多く、一回の召還中4回使用が限度。

対空攻撃/ほぼ真上に手を大きく伸ばす。空中ガード不能(フォルトレスディフェンスは可能)なのでジャンプ防止に効果が高い。6回使用可能。

ドリルスペシャル/Eゲージをすべて消費してその場に時限式の地雷を設置、2秒後に巨大なインヴァイトヘルが発動する。空中ガード可能で下段判定、そしてダメージが高い。Eゲージは設置直後から上昇し、発動までにかなり回復する。

ダムドファング/巨大な球体に相手を包み込み、手を突っ込んで破壊するコマンド投げ。ダメージが高く追撃可能。また、演出中にエディは動かせるが、メガリスヘッドは演出後でないと出せない。

ドランカーシェイド/目の前にカーテンを引くようにして飛び道具を跳ね返す。これ自体に一応攻撃判定がある。跳ね返せないものが多々存在する。

メガリスヘッド/エディが巨大な顔面となって相手を突き上げる技。空中ガード可能ではあるが、なんとザトーに無敵時間がある。なお、エディの攻撃にキャンセルをかけて出せるのだが、この場合ザトーの攻撃も相手に当てるか、またはボタン離しでエディの攻撃を出さないとダメな点に注意。

イグゼキューター/空中で巨大な剣となり横方向へ突っ込む、しゃがみガード可能技。連続技用と言える。画面端に到達すると技は終了してしまう。

アモルファス/手前の地面から巨大な魚の頭の形をした影が出現して斜めに突き上げる技。ダメージが高く連続技に重宝する。また、攻撃判定が出るまで無敵時間が続き、空中ガード不能という優れた点もある。唯一の欠点は攻撃発生の遅さだ。

ブラック・イン・マインド/腕を振り上げ攻撃する技。ヒット時は綺麗な女性の顔に相手を包んだあと、顔が左右に破れて中から頭骸骨が出現してとどめを刺す。この技は暗転後から攻撃発生まで無敵が続き、空中ガード不能(フォルトレスディフェンスは可能)なので対空に使えるのが強みだ。

『GGX』唯一の大型キャラポチョムキン。ダッシュおよび空中ダッシュが行なえないため、機動力はかなり低いが、それを補って余りある防御力の高さと一撃のパワーは魅力的だ。

ポチョムキン
POTEMKIN



カラーバリエーション



移動各種



各種ガード



各種やられ状態



気絶



時間切れ負け



挑発



敬意



登場時演出



勝利時演出

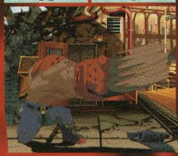


	P		K		S		HS	
立ち（近距離）	12	立／屈	18	屈	42	立／屈	60	立／屈
	14	1	26	2	26	2	38	3
しゃがみ	12	立／屈	18	屈	36	立／屈	70	立／屈
	14	1	26	2	38	3	38	3
ジャンプ	18	立／空	20	立／空	32	立／空	46	立／空
	14	1	14	1	26	2	38	3
レバー入れ（遠距離）	35	立	—	—	36	立／屈	100	立／屈
	38	3	—	—	26	2	38	3














ポチョムキンには➡+Kがありません



ダストアタック

S・HS同時押し

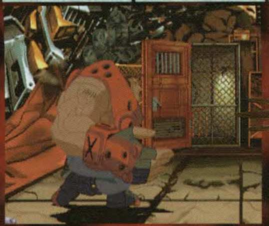
70	立	38	3




足払い

⬇+S・HS同時押し

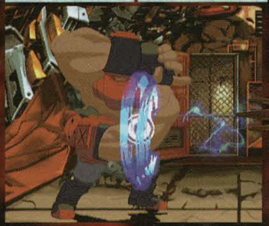
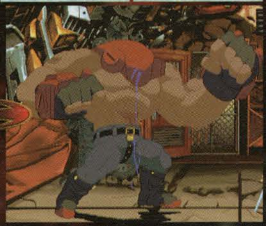
35	屈	38	3




デッドアングルアタック

攻撃ガード中に➡+ボタン2つ同時押し

35	全	26	2

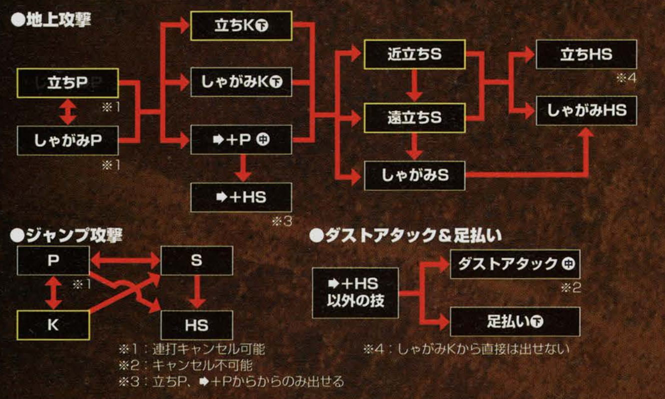
通常投げ

地上の相手に対して近間で⬅or➡+HS

60	55（投げ間合い）	40	—




ガトリングコンビネーションルート



■地上攻撃

攻撃発生が早く、リーチの長い遠距離立ちSは牽制の要。下段判定の立ちKとしゃがみKはガトリング始動技として多用する。また、スキの小さい立ちPとしゃがみPは、接近戦でポチョムキンバスターを決めるための布石として活用していこう。上方向に判定の強いしゃがみHSは見た目通りの対空技。攻撃発生がやや遅めなので、ある程度先読みは必要だが、カウンターヒットしたときの見返りは大きいぞ。次にレバー前入れ攻撃。➡+Pは中段攻撃なので、接近戦のガード崩し手段として役立ち、ここからガトリングで連続技を叩き込むことも可能だ。なお、上半身無敵はあるが、攻撃発生は遅いので対空には不向き。➡+HSはダメージと気絶値が非常に高い、当たればおいしい技だ。攻撃発生は遅いが、リーチを活かして遠距離から"置いておく"感じで使っていこう。

■ジャンプ攻撃

めくりを狙えるジャンプHSが跳び込みの主軸。前方向への判定も強いので、早出しすれば空対空としても活躍する。ジャンプSは下方向へ判定が強く、打点高めで当てれば、ガトリングでジャンプHSにつなげられる。正面から跳び込む場合は、この2段攻撃を使っていってもいいだろう。

■システム共通技

ダストはガードされてもスキがまったくない。ガードしがちな相手には積極的に狙っていくといいだろう。足払いはリーチが長く、しゃがみK→近距離立ちS→遠距離立ちS→足払いといった具合に、ガトリングの締めに最適。これがポチョムキンの基本連続技になっているので、必ず覚えておこう。通常投げは基本的に狙っていくことはないが、もつれたときなど、とっさに使う場合がある。なお、➡+HSで後方、⬅+HSで前方に投げる。つまり、レバーを入れた方向と逆に投げる形になるので、投げ分けをする際は注意してほしい。

必殺技	メガフィスト・前方	↓↘→+P	
50	立／空／空F		
15+36	3		



必殺技	メガフィスト・後方	↓↙←+P	
40	立／空／空F		
10+36	3		



必殺技	スライドヘッド	↓↘→+S	
		打撃 40、地震 0	打撃 屈、地震 ガード不能
		20+36	3



必殺技	ハンマフォール	←タメ→+HS	
		60	立／屈／空F
		37+90	3



必殺技	ポチョムキンバスター	密着して→↘↓↙←→+P	
		140	160ドット(投げ間合い)
		0+120	—



メガフィスト・前方、後方／軽くジャンプして、下方向に判定の強い攻撃を繰り出す。ガードされてもほとんどスキがなく、反撃を受けることはまずない。前方版をメインに、ガトリングからキャンセルしてつなぎ、連係を組み立てていこう。なお、歩くスピードが遅いポチョムキンは、メガフィスト・前方を移動手段として使っていくといい。

スライドヘッド／おもむろに倒れ込んで地震を起こす。相手と密着した状態で出すと下段判定の打撃技に。ポチョムキン本体の攻撃が当たらない間合いでは、ガード不能の地震攻撃となる。中～遠距離の間合いで繰り出し、その地震攻撃部分を当てるというのが、この技のメインとなる使い道だ。相手が地上にいれば確実にダウンを奪うことができ、そのまま接近することが可能。また、近い間合いで当たった場合は、追い打ちとしてメガフィスト・前方などを決められる。覚えておこう。

ハンマフォール／この技は、相手との距離に応じて突進距離が異なる（つまり相手の位置をサーチしている）。また、その突進中は相手の攻撃を1発分耐えるという少し特殊な技だ。ガードされたときのスキこそ大きいが、ロマンキャンセルを用いれば連続技を決められるので、ヒット時の見返りも期待できる。攻め込まれたときの切り返し手段に乏しいポチョムキンにとって必要不可欠な技といえるだろう。ただし、密度の濃い多段攻撃とヒット時に演出画面へ移行してしまう技群（ファウストの刺激的絶命拳やジョニーの「それが俺の名だ」など）には注意してほしい。前者には攻撃判定発生前に潰されてしまう可能性が極めて高く、後者には攻撃を耐える効果が適用されないのだ。

ポチョムキンバスター／驚愕の投げ間合いを誇る強力なコマンド投げ。相手のガードを崩す手段としてはもちろん、密着時の反撃技としても重宝する。高威力で、なおかつ追撃も可能。画面中央ならメガフィスト・前方、画面端なら強力無比な連続技を叩き込むことができるぞ。詳しくは、ポチョムキン対戦攻略ページに掲載されている「連続技」を参照してほしい。なお、投げ不成立時には、投げ失敗モーションへ移行し、スキが生じてしまう。当然、そのスキに反撃を受ける可能性もあるので、狙う際には十分注意したい。

必殺技	RC ヒートナックル→ヒートエクステンド	→↓↘+HS→→↘↓↙←+HS	ヒートナックル 0、15、15、40→ヒートエクステンド 0、15、15、90	—
			ヒートナックル 20+0、60、60、108→ヒートエクステンド 0+0、60、60、192	—

ヒートナックル　　ヒートエクステンド



覚醒必殺技	RC※ ガイガンター→ガイガンティックブリッド	→↘↓↙←→+HS→←↙↓↘→←↙↓↘→+P	ガイガンター 50→ガイガンティックブリッド 190	ガイガンター 立／屈／空F→ガイガンティックブリッド 全
			—	3

ガイガンター　　ガイガンティックブリッド



※）ガイガンティックブリッドのみロマンキャンセル可能

覚醒必殺技	ヘブンリーポチョムキンバスター	↓↘→↓↘→+S	190	—
			—	—



一撃必殺技	マグナムオペラ	↓↘→↓↘→+HS	全体力	全
			—	—



ヒートナックル→ヒートエクステンド／テンションゲージ増加量が多く、追加入力でヒートエクステンドまで決めれば、ダメージアップを見込める、空中ガード＆空中フォルトレスディフェンス不能の対空専用の投げ技。といっても、攻撃発生は遅いため、対空技としての性能はあまり高くない。この技は、しゃがみHS→ヒートナックルなどを筆頭に、連続技として決める場合がほとんどだ。また、空対空でジャンプHSをカウンターヒットさせたあとなどの状況でも狙っていける。重要なので覚えておこう。

ガイガンター→ガイガンティックブリッド／両手から鏡を発生させる覚醒必殺技。その鏡がヒットすると、ほぼ確実に相手を気絶状態に陥れることができる（ダウン時、投げ後の追い打ちなど、ダメージ補正が大きくかかってしまう状況では気絶しない場合もある）。連続技に絡められるうえ、無敵時間もあるので、連係に対する割り込みに役立つ。また、ガイガンター単体でのダメージは低いが、気絶した相手に連続技を決められるので、総合ダメージはかなりのものだ。決めどころなどは133ページで紹介しているので参照してほしい。ちなみに、追加入力技のガイガンティックブリッドだが、気絶中の相手に連続技を決めた場合とダメージ的に大差がなく、テンションゲージ増加も望めない。また、先行入力で出すため、鏡がヒットしたことや気絶したのを確認して出すのは難しい。そのため特に使う必要はないだろう。

ヘブンリーポチョムキンバスター／斜め上方向へ跳びかかる対空専用の投げ技。無敵時間はあるものの、相手の攻撃が重なっていると一方的につぶされてしまう。そのため、使いどころは先読み対空や相手の空中ガードorフォルトレスディフェンスに対して。また、ヒートナックル同様、空対空ジャンプHSカウンターヒット後が狙い目だ。

マグナムオペラ／装着している爆殺首輪が壊れるほどの気合いで相手を空中へ打ち上げ、落下してくるところに強力なストレートパンチを見舞う。技の出はそこそこ早く、攻撃判定が発生するまで全身無敵状態が持続。これを利用すれば、対空や割り込みに使っていける。ただし、空中ガードで簡単に防がれてしまうので、注意してほしい。

チップは防御力の低さという弱点を、いかにして補うかが最終目標となる。3段ジャンプが可能な機動力の高さとラッシュ力を最大限に活かし、付け入るスキを与えることなく勝利しよう。

チップ=ザナフ
CHIPP ZANUFF



カラーバリエーション



移動各種



各種ガード



各種やられ状態



気絶



時間切れ負け



挑発



敬意

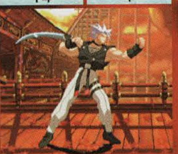
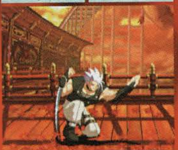
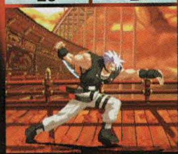


登場時演出



勝利時演出



	P	K	S	HS
立ち(近距離)	6 / 立/屈 / 14 / 1	12 / 立/屈 / 14 / 1	28 / 立/屈 / 26 / 2	35 / 立/屈 / 38 / 3
				
しゃがみ	6 / 立/屈 / 14 / 1	8 / 屈 / 14 / 1	28 / 立/屈 / 26 / 2	46 / 立/屈 / 38 / 3
				
ジャンプ	8 / 立/空 / 14 / 1	16 / 立/空 / 14 / 1	30 / 立/空 / 26 / 2	28、28 / 立/空 / 26 / 2
				
レバー入れ(遠距離)	18 / 立/屈 / 26 / 2	28 / 全 / 26 / 2	26 / 立/屈 / 26 / 2	60 / 立/屈 / 38 / 3
				

ダストアタック
S・HS同時押し

40	立
26	2



足払い
⬇+S・HS同時押し

30	屈
26	2



デッドアングルアタック
攻撃ガード中に➡+ボタン2つ同時押し

25	全
26	2



通常投げ
地上の相手に対して近間で⬅or➡+HS

60	36(投げ間合い)
40	—

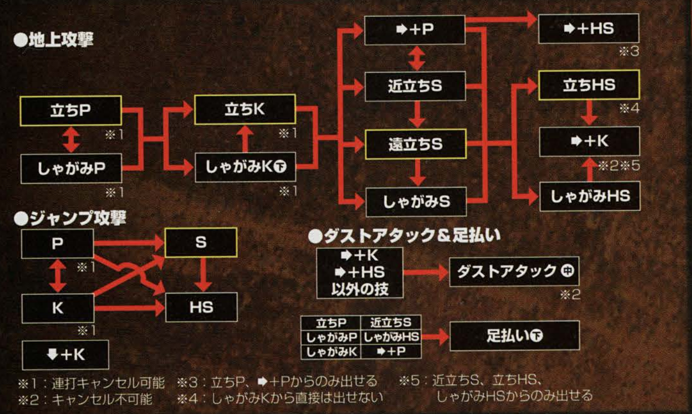


特種技
空中で⬇+K

16、16、16	立/空
14	1



ガトリングコンビネーションルート



■地上攻撃

しゃがみKはガトリング始動技に。スキの小さい近距離立ちSはガトリング中継技に用いよう。牽制では立ちHSが強力。攻撃判定が非常に強く、キャンセル受け付け時間が長いので、ヒット確認して万鬼滅砕につなげられるのだ。これを中距離戦でのダメージ源として活用しない手はない。このほかでは遠距離立ちSも使い勝手がいい。こちらは立ちHSに比べて攻撃発生が早く、ラッシュに組み込んでいく場合がほとんどだ。対空は上方向に判定の強いしゃがみHS。相手を浮かせる効果があり、カウンターヒットなら、そのまま空中連続技を叩き込むことができるぞ。レバー前入れ攻撃は基本的に立ち合いで使用することはないが、上半身無敵のある➡+Pに注目。攻撃判定が低い位置にあるので、それほど信頼度は高くないが、タイミングよく出せば対空技として機能するぞ。

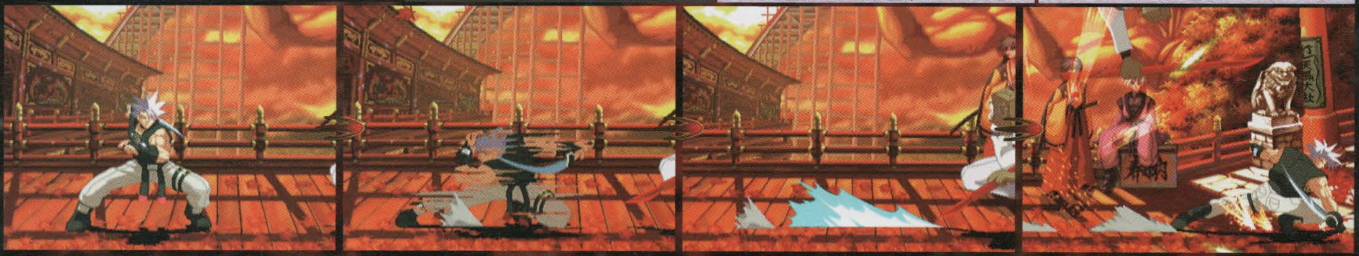
■ジャンプ攻撃

下方向に判定が強く、2段技になっているジャンプHSが跳び込みの主軸だ。空中ダッシュからなど、めくりを狙う際にはジャンプSを用いよう。特殊入力技の削岩脚は最大3ヒットする多段技。攻撃判定持続時間の長さを活かして、ジャンプの高い位置から出せることと、めくりを狙えるのが強みだ。当たり方次第では地上技につなげられるが、大抵は不利な状況に立っている。なので、正面からヒットさせた場合は、空中βブレードにつなげて、そのまま連続技にしていきたい。

■システム共通技

チップのダストはスキこそ小さいが、攻撃発生が遅く、非常に見切られやすい。毅式迷彩との併用を心掛けよう。一方の足払いはガトリングルート上、つなげられる技が少なく、ヒット後の見返りも小さい。とくに使う必要はないだろう。通常投げ後は残念ながら追撃不可能。その場に相手がいるので、そのまま起き攻めを敢行していこう。

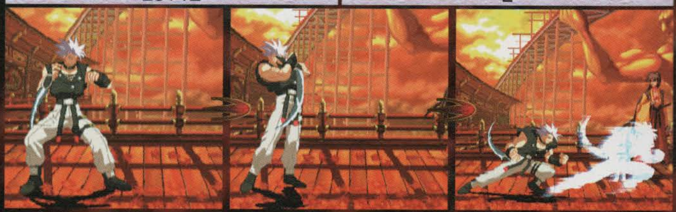
必殺技 RC αブレード	↓↘→+P(空中可)	地上 50／空中 40	地上 立／屈／空F、空中 全
		地上 15+36／空中 7+36	2



必殺技 RC βブレード	→↓↘+S(空中可)		
地上 32、26／空中 28、18	地上 立／屈／空F、空中 全		
地上 20+60、24／空中 20+48、24	地上 2、空中 3		



必殺技 γブレード	←↙↓↘→+HS		
32	全		
20+12	2		



必殺技 毅式転移(つよししきてんい)	↓↓+攻撃ボタン		
—	—		
5	—		



必殺技 毅式迷彩(つよししきめいさい)	↓↙←+K		
—	—		
0	—		



必殺技 幻朧斬(げんろうざん)	←↙↓↘→+K	90	10ドット(投げ間合い)
		0+60	—



αブレード／低姿勢で繰り出す高速突進技。その突進スピードを活かし、奇襲技として使っていきたいところだが、地上版、空中版ともにスキが大きい。無闇に使うと手痛い反撃を受けることになってしまうぞ。また、近い間合いでガードさせれば相手をすり抜けて間合いが離れるため、ある程度リスクを軽減できるが、近距離ならほかに有効な技がたくさんある。基本的には連続技専用の必殺技として認識しておくといいだろう。

βブレード／見た目通りの上昇系対空必殺技。無敵時間があり、相手の連係に対する割り込み、起き上がり攻撃として重宝する。ただしスキは膨大なので乱用は禁物。テンションゲージ50%以上のときは、ロマンキャンセルとの併用が望ましい。

γブレード／分身状の高速気弾を飛ばす飛び道具系必殺技。射程距離に制限があるため、少々扱いづらい。ヒット後、相手はダウン復帰できないという利点はあるが、硬直が長いので決められる追撃はダウン攻撃のみと見返りはそれほどではない。

毅式転移／姿を消して瞬間移動するワープ系必殺技。4つのボタンすべてに対応しており、P(移動距離・短)とK(移動距離・長)は相手方向へ。Sは相手と逆方向に一定距離移動する。HSは少し特殊で、相手の頭上へ出現。その後、ジャンプ攻撃などを出すことが可能だ。連係に織り交ぜて、相手を撹乱していくのがメインとなる使い道。また、画面端に追い詰められた状況を脱出するときに使ってもいい。移動直後はスキになっているので、そこに攻撃を受ける可能性がある。相手のガードを誘うような布石を敷いてから使っていこう。

毅式迷彩／一定時間、体を半透明にし、姿をくらます特殊必殺技。その効果によって、こちらの技が見えにくくなるため、ダストなどのヒット率がアップする可能性がある。なお、この技は通常技キャンセルして出すことができない。また、相手の攻撃を受けると効果が切れてしまう点に注意。

幻朧斬／姿を消して相手に跳びかかる移動投げ。投げ成立までの時間が長いので、読まれた場合には簡単に潰されてしまうが、通常技キャンセルから出せばガード崩し手段として高い効果を発揮する。決めたあとは少し相手に近づき、→+HS→βブレードでダウンしたところへ追い打ちしよう。

必殺技	冽掌(れっしょう)	↓↘→+S
18	立／屈／空F	
12+30	2	



必殺技	麓砕(ろくさい)	冽掌中に↓↘→+S
20	屈	
12+30	3	



必殺技	穿踵(せんしゅう)	冽掌or麓砕中に↓↘→+K
30	立／空F	
12+48	2	



覚醒必殺技	斬星狼牙(ざんせいろうが)	→↘↓↙←→+HS	30×5、110	立／屈／空F(最後のみ全)
			—	3



覚醒必殺技	万鬼滅砕(ばんきめっさい)	↓↘→↓↘→+K	8×16、30×4	立／屈／空F
			—	2



一撃必殺技	ディエルタ・エンド	↓↘→↓↘→+HS	全体力	全
			—	—



冽掌、麓砕、穿踵／突進から掌打を繰り出すのが冽掌。その冽掌からの下段蹴り技が麓砕、中段判定の踵落としが穿踵だ。〝冽掌→麓砕→穿踵〟、または〝冽掌→穿踵〟と、追加入力で連係させることができ、使い分けることで相手のガードを揺さぶることができる。また、冽掌で止めた場合はスキが非常に小さいので、そこからラッシュを組み立てる戦法が有力だ。さらに、麓砕と穿踵はディレイ（入力を遅らせて、攻撃タイミングを変える）で出すことが可能。麓砕をカウンターヒットさせ、すぐに穿踵を出すと連続ヒットするので、相手の反撃を誘って狙ってみるといいだろう。穿踵ヒット後は、幻朧斬後の追撃同様、接近してから→+HS→βブレードを叩き込めるので、逃さず決めていこう。なお、麓砕、穿踵ともにスキは大きい。穿踵に関してはガードされるとほぼ確実に反撃を受けてしまうので注意しよう。

斬星狼牙／画面内を往復するように5回攻撃し、最後に空中から真下に向かって相手を貫く。攻撃発生が非常に遅く、無敵になるまでの時間も遅いため、防御的には使えない。使いどころは、立ちHSorしゃがみHSカウンターヒットからの連続技だ。斬星狼牙単体でのダメージが高いので、決められれば一気に体力を奪うことができるぞ。立ちHSは、得意のラッシュで相手のガードレベルを蓄積させてカウンターヒットを狙う。一方のしゃがみHSは対空技に用いて、相手のジャンプ攻撃に対してカウンターヒットを狙っていこう。

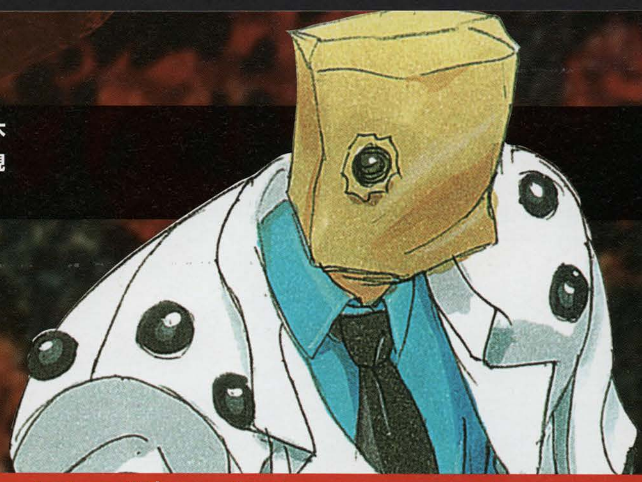
万鬼滅砕／猛スピードで突進し、無数の打撃を叩き込む。ダメージこそ低いが、斬星狼牙とはうって変わって、こちらは攻撃発生が早い。連続技に最適だ。また、ガードされたときのスキは膨大だが、技の出始めには無敵時間もあるので、割り込み技として使っていくこともできる。そのほか、前述の立ちHS単発ヒット確認からの連続技に用い、中距離戦のダメージ源として活用していこう。

ディエルタ・エンド／攻撃判定は空中に作り出される5つの炎。それが当たると炎同士が結び合い、五芒星を描いて爆発する。暗転後ではガードが間に合わないという特性を持っているものの、肝心の暗転までにかかる時間が長く、実質攻撃発生は非常に遅い。まず当たることはないだろう。

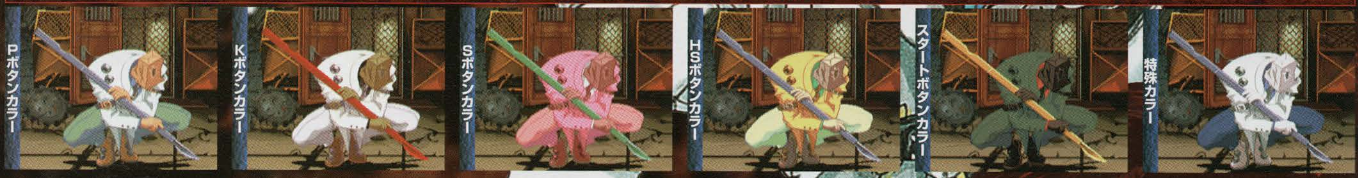
chapter 2 graphics

イロモノキャラではあるが、基本性能はかなり高い。問題は不確定要素となるであろう「何が出るかな？」。ランダムで出現するアイテムをどう活かすかが、このキャラのポイントだ。

ファウスト
FAUST



カラーバリエーション



移動各種



各種ガード



各種やられ状態



気絶



時間切れ負け



挑発



敬意



登場時演出



勝利時演出



	P		K		S		HS	
立ち（近距離）	10	立／屈	30	立／屈	30	立／屈	24、24、24	立／屈
	14	1	26	1	26	2	38、38、38	3
しゃがみ	12	屈	12、12、12	屈	28	立／屈	42	立／屈
	14	1	14、14、14	1	26	2	38	3
ジャンプ	13	立／空	20	立／空	32	立／空	55	立／空
	14	1	26	1	26	2	38	2
レバー入れ（遠距離）	32	立／屈	—	—	42	立／屈	80	立
	26	2	—	—	26	2	38	3



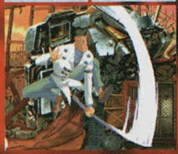






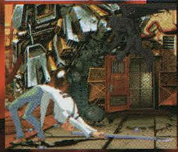









ファウストには
➡+Kがありません

ダストアタック

S・HS同時押し

60
立
26
2




足払い

⬇+S・HS同時押し

38
屈
26
3




デッドアングルアタック

攻撃ガード中に➡+ボタン2つ同時押し

25
全
26
2




通常投げ

地上の相手に対して近間で⬅or➡+HS

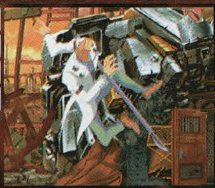
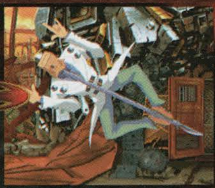
60
45(投げ間合い)
40
—



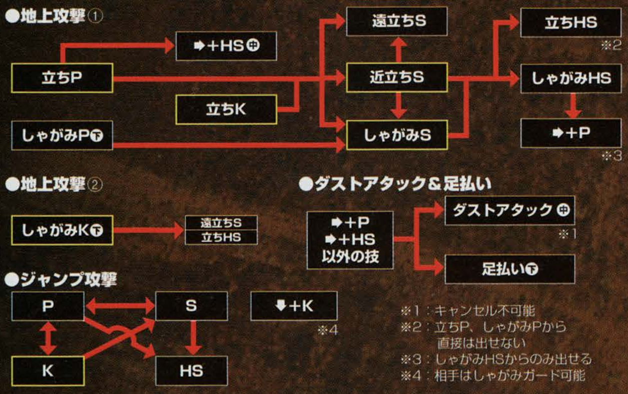

特殊技

空中で⬇+K

35
全
38
3

ガトリングコンビネーションルート



※1：キャンセル不可能
※2：立ちP、しゃがみPから直接は出せない
※3：しゃがみHSからのみ出せる
※4：相手はしゃがみガード可能

■地上攻撃

下段判定のしゃがみPがファウストのガトリング始動技。スキも小さいので、近距離での牽制技としても使っていこう。また、中間距離ではリーチの長い遠距離立ちSが牽制技として重宝するぞ。3段攻撃のしゃがみKは、攻撃判定の持続時間が長いので、相手の起き上がりに重ねやすい。起き攻めで活用していこう。しゃがみSはガトリング中継技として用いるのがメイン。ジャンプキャンセル可能なので、連係を組み立てるときや空中連続技を決める際にも役立つ。レバー前入れ攻撃では、➡+Pが強力。上半身無敵と上方向への判定の強さを有用し、対空技として使っていこう。驚愕のリーチを誇る中段攻撃の➡+HSは、中間距離の奇襲技として使っていける。ただし、スキが大きいので、必ず相手に当てることを心掛け、なにかしらの必殺技でキャンセルすること。

■ジャンプ攻撃

跳び込みは下方向へ判定が強いジャンプKがオススメ。リーチに優れたジャンプSは、少し離れた間合いでの空対空や、牽制技として活用していこう。特殊技の空中で⬇+Kはファウストの主力ジャンプ攻撃。立ち、しゃがみどちらのガードでも防がれてしまうが、ジャンプの昇り際に出すことで素早く攻撃することが可能だ。接近戦では、しゃがみSなどのジャンプキャンセル可能技と組み合わせて、ラッシュをかけていこう。

■システム共通技

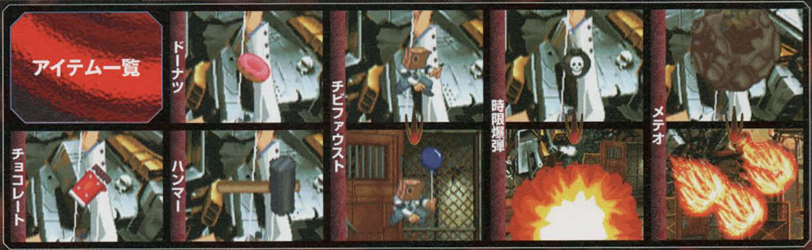
ダストの出始めは、なんと全身無敵。ガードを崩す手段として用いる以外に、割り込み技としても使っていける。狙いどころは強制ガードにならないガトリングに対してだ。通常投げを決めたあとは➡+HSで追い打ちが可能。闇慈のみ間合いが離れてしまうので、少しダッシュしてから➡+HSを出すように。また、➡+HSはスキが大きいので、何が出るかな？　などでキャンセルしよう。

必殺技	レレレの突き→引き戻し→オイッス!→声が小さい→もう一丁オイッス!	←↙↓↘→+K→←→↓↘→+P→↓↘→+P→↓↘→+P	突き 30→オイッス! 30→もう一丁オイッス! 70	立/屈/空F
			突き 15+24→オイッス! 0+36→もう一丁オイッス! 50+240	3



必殺技	何が出るかな?	↓↘→+P	ハンマー44/メテオ36×6/時限爆弾80/チビファウスト25/チョコ&ドーナツは16回復	全
			15+12	3(チビファウストのみ2)





必殺技	槍点遠心乱舞	↓↘→+S
44	立/屈/空F	
25+60	2	



必殺技	ごーいんぐまいうえい	槍点遠心乱舞中にHS or空中で↓↘→+HS
20×4	全	
20+36×4	3	



必殺技	前方移動	槍点遠心乱舞中に→→
40	立/屈/空F	
10+36	2	



必殺技	後方移動	槍点遠心乱舞中に←←
40	立/屈/空F	
5+36	2	



必殺技	※くびびよーん/ぐろーいんぐふらわー	槍点遠心乱舞中にP/K
30	立/屈/空F	
くびびよーん10+24/ぐろーいんぐふらわー50	2	



※)くびびよーんのみロマンキャンセル可能

レレレの突き/武器を前方に突き出して攻撃する。攻撃発生は遅いため、連続技には不向き。リーチの長さを活かして、中〜遠距離での牽制技として活用していこう。ヒット後は追加入力で連続攻撃を叩き込むことが可能だが、引き戻し後は近距離立ちSなども決めることできる。ここから連続技を叩き込んだほうが、追加入力で追撃するよりも高いダメージを与えられるぞ。

何が出るかな?/上方向にランダムで出現するアイテムを放る飛び道具。動作モーションが短いので、硬直の長い通常技のスキを軽減するとき役立つ。また、各種アイテムを使ったトラッププレイ(135ページ参照)も強力だ。アイテムは全部で6種類。それぞれ以下のような特性を持っている。

・ドーナツ&チョコレート=相手キャラにも取られてしまう体力回復アイテム。回復量はわずか。
・ハンマー=放物線状を飛ぶ、普通の飛び道具。
・チビファウスト=上空からゆっくりと降りてきて、着陸後、低速度で地上を移動する。
・時限爆弾=地上に着いたあと約2秒後に爆発。その攻撃判定は広く、自分もくらってしまう。また、ダメージが高くダウン復帰不能なので注意。
・メテオ=約4秒後に多数の隕石を降らせる。

ちなみに、これらのアイテムが画面上から消えない限り、基本的には次の何が出るかな?を出すことができない(以下このことを〝ロック状態〟と呼ぶ)。ただし、チビファウストのみ、地面に着地した時点でロック状態が解除される。

槍点遠心乱舞/武器を支点に振り子のようにして攻撃を繰り出す。連続技がメインとなる使いどころだ。また、この技を出したあとは武器乗り状態へ移行し、様々な技を出せるようになるわけだが、その状態はレバー下方向で解除可能。これを行なうとガードされてもほとんどスキがないので、連係に絡めたり、奇襲技としても使っていけるぞ。

前方移動/槍点遠心乱舞ヒット後の追撃に使える。

後方移動、くびびよーん/特に使い道はない。

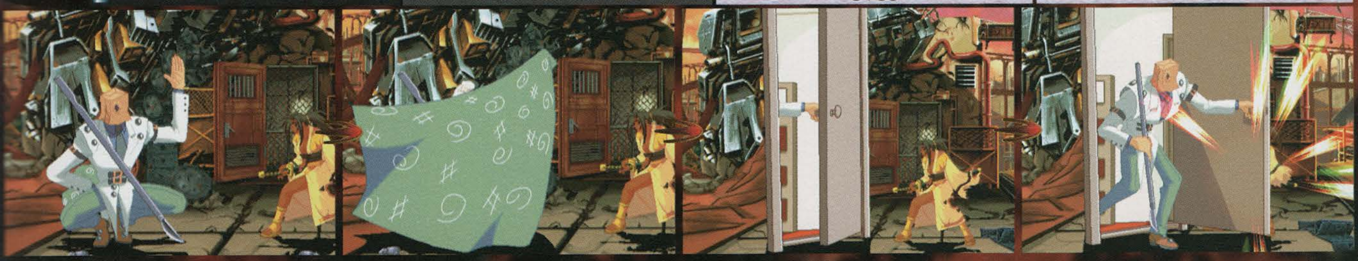
ぐろーいんぐふらわー/頭から花を咲かせ、テンションゲージが増加する特殊動作。槍点遠心乱舞ヒット後の相手は、長時間ダウン復帰ができないので、テンションゲージが必要な場合は、追撃を決めずに、この動作を1〜2回行なっていこう。

必殺技	メッタ斬り	密着して→↘↓↙←+HS	16×8 / 10+6×8	100ドット(投げ間合い) / 1

不成立時



必殺技	前からいきますよ	↓↙←+P	44 / 5+36	全 / 2



必殺技	後ろからいきますよ	↓↙←+K
44 / 5+36	全 / 2	



必殺技	上からいきますよ	↓↙←+S
38 / 5+36	立/空F / 2	



覚醒必殺技	な・な・な・なにがでるかな!	↓↘→↓↘→+P	ハンマー44/メテオ36×6/時限爆弾80/チビファウスト25/チョコ&ドーナツは16回復 / —	全 / 3(チビファウストのみ2)

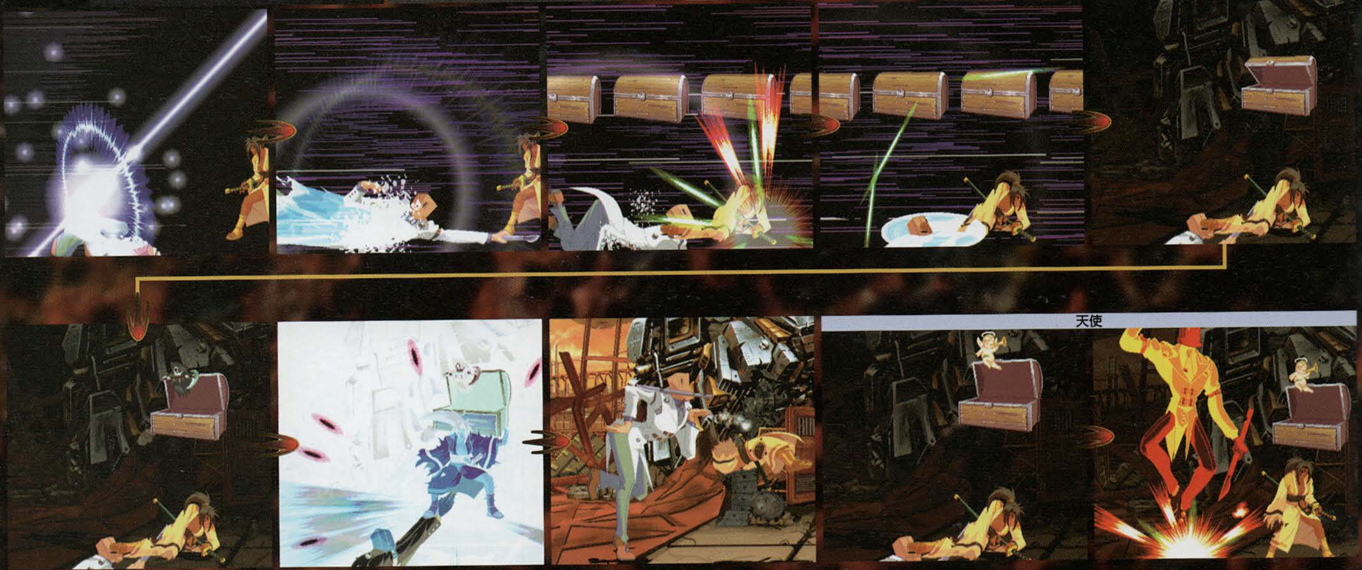


ごーいんぐまいうえい／この技は武器乗り状態から出すものと、ジャンプ中に出せる単体のものとで2種類ある。ガードされるとスキが大きいので、それぞれ状況に応じた連続技に用いるのが基本だ。前者は画面端付近で槍点遠心乱舞がヒットしたあとの追撃に。後者は空中連続技の締めに用いよう。ちなみに、この技の軌道は最初に少し下降し、その後上昇していく感じになっている。空中ごーいんぐまいうえいを地上すれすれで出すと、その最初の下降モーションでスキなく着地することが可能だ。これをうまく利用すれば、空中で↓+Kなどから強力な連係を組み立てられるぞ。

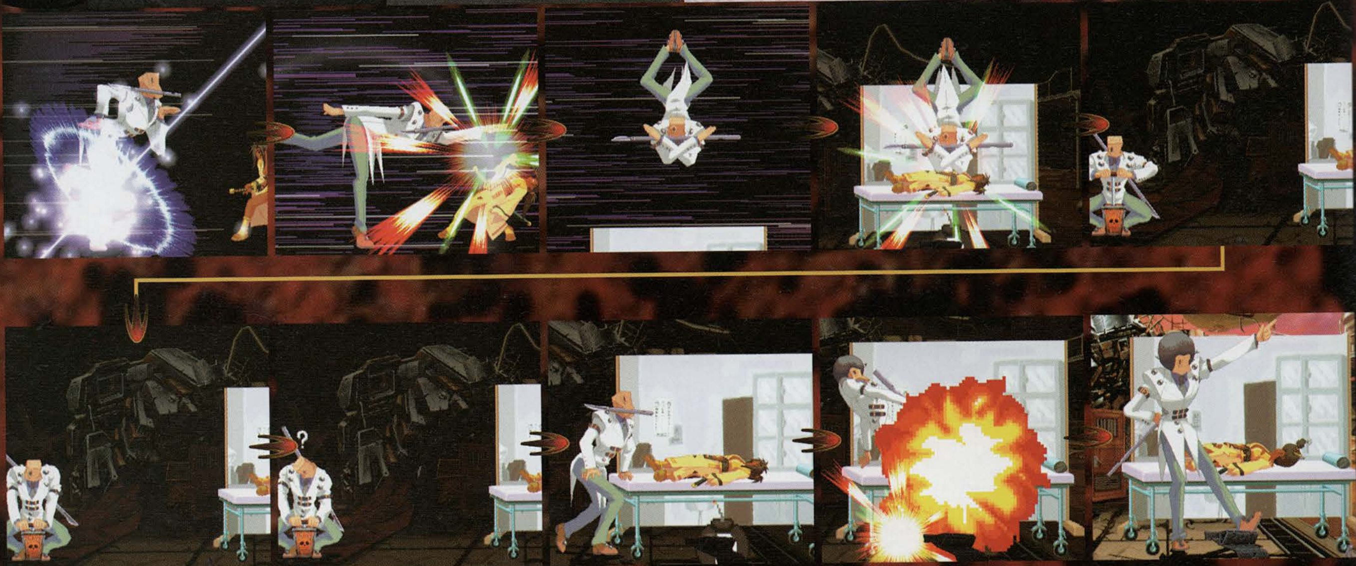
メッタ斬り／いわゆるコマンド投げ。成功すると武器を回転させて攻撃を加える。投げ間合い、ダメージともに通常投げより高性能で、画面中央なら→+HS、画面端ならさまざまな追撃を狙うことが可能だ。ガードを崩す手段として、密着時に小技を当てたあとやダッシュなどから狙おう。なお、メッタ斬り成立時に出る回転攻撃は演出ではなく、攻撃判定を持つれっきとした打撃技。ジャンプし始めの相手に投げを入力した場合、空中で打撃部分が当たることもある。(空中フォルトレスディフェンス可能)。つまり、タイミング次第ではジャンプされても完全に回避されないのだ。また、ジャンプし始め以外にもバックステップに投げが成立することもある。ただし、出始めの無敵時間で避けられた場合は、そのまま攻撃判定が出てしまい、スキを作ってしまうので注意しよう。

前or後ろor上からいきますよ／画面上から姿を消して、それぞれ相手の前、後ろ、上空の3方向から攻撃を仕掛ける。前からいきますよと後ろからいきますよを使い分けることで、単純にガードを揺さぶることが可能。また、上からいきますよは中段攻撃なので、相手のしゃがみガードを崩すことができる。画面上から完全に消えるまでは無防備状態だが、その後の攻撃発生はどれもそこそこ早いので、中～遠距離からの奇襲に使っていこう。ただし、どれもガードされたときのスキは大きいので注意。また、相手が画面端を背にしているときは、後ろからいきますよで裏に回ることができず、より大きなスキをさらすことになる。しっかりと状況を見て使っていくことが重要だ。

覚醒必殺技	刺激的絶命拳	↓↘→↓↘→+S	泳ぎ 30／刺激弱 100／刺激中 150／刺激強 190	屈
			—	泳ぎ 2／刺激 3



一撃必殺技	今週のYAMABA	↓↘→↓↘→+HS	全体力	全
			—	—

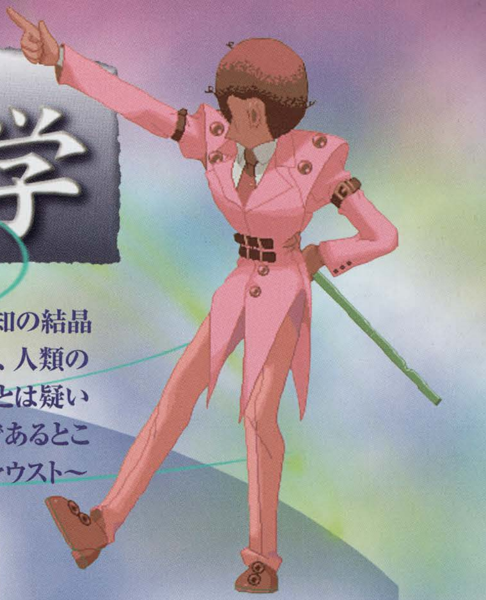


な・な・な・なにがでるかな！／前述した何が出るかな？の覚醒必殺技版。一気に4個のアイテムを放り投げる。もちろん、そのアイテム1つ1つはランダムで出現する。この技の特徴として挙げられるのが、ロック状態の影響を受けないということ。つまり、何が出るかな？で出たアイテムが画面上に残っていても出せるというわけだ。テンションゲージMAXなら2回繰り出すこともでき、画面上に最大9個ものアイテムを出現させることが可能だぞ。ただし、アイテムを投げる動作中は画面が暗転しているものの、相手は動けてしまうので、無闇に使うと反撃を受ける可能性がある。間合いが離れているときや相手がダウンしているといった、反撃を受けづらい状況で使っていこう。

刺激的絶命拳／この技の使いどころは連続技がメイン。また、突進中の低い姿勢を活かせば、カイのスタンエッジ、闇慈の疾といった宙に浮いた飛び道具を潜りつつ、攻撃することもできるので、この手の技を絡めた連係に対する割り込み技としても役立つ。この技をヒットさせると演出画面へ突入し、その後4つの宝箱が画面上に出現する。この宝箱は左から、P、K、S、HSに対応しており、相手側が選択できるようになっている（選択時間が過ぎた場合は自動的に決定される）。その宝箱の中には3／4で悪魔、残り1／4で天使が入っていて、悪魔が出た場合は攻撃を仕掛けることが可能。天使が出た場合は攻撃に失敗し、わずかだがこちらがダメージを受けるという仕組みになっているぞ。また、悪魔が出た際の攻撃値は3段階用意されていて、最大値が出た場合のダメージは目を見張るものがある。なお、攻撃成功後は、メイ、チップ、ザトー、ファウスト、紗夢を除きダウン時の相手に追い打ちを決められる。ソルに対してはしゃがみP、それ以外のキャラならしゃがみHSで追い打ち可能だ。また、ポチョムキンのみ空中で技を当てられる。しゃがみSなどを当て、ここから空中連続技に持ち込むこともできる。

今週のYAMABA／突進系の一撃必殺技。成功時には相手キャラをアフロヘアにするというオマケ付き（右ページにそのすべてを網羅!!）。しかし、無敵時間がないので、対空や割り込みには不向き。決められる状況は皆無に等しい。





Dr.(ドクトル)ファウスト presents

アフロの医学

有史以来、様々な文化を生み出してきた人類。その創造性と英知の結晶ともいえるのが「アフロ」であるところは万人の認めるところであり、人類の進化を促してきた究極の文化遺産、それがアフロヘアであることは疑いの余地がありません。すなわち、このページが当ムックの中枢であるところは、もはや自明の理といえるのではないでしょうか。 ～Dr.ファウスト～

ソル



凶暴な生体兵器もこの通りです。なんとも穏やかな表情ではないでしょうか。

カイ



むせ返るようなカーリーヘアにこそ、真実の朝は来る、そんな気がします。

メイ



闊達明瞭な婦女子にはアフロが似合います。見ているだけで心が安らぐではありませんか?

ミリア



ボリューム的には少々やり過ぎ感も漂いますが、圧倒的質量で構成されたアフロもまた美しい。

ポチョムキン



しっくりきているのが恐ろしいですね。巨漢にはアフロが似合います。

チップ



青春の迷いを振りきるには、アフロでさっくり行くしか道はありません。若い時がチャンスです。

ザトー



裏社会の小悪党を気取っても、アフロをカマせば兄弟に。人類はきっと分かり合えます。

ジョニー



剃りこみ3年モヒ8年、アフロは年季入りの輩にフィットするのです。

紗夢



しばらく前に流行ったチャイナ&アフロ。未だ根強い人気を誇っていますよ。

梅喧



和服とアフロはストリートで注目の組み合わせです。乗り遅れないように。

ファウスト



「そもそも髪の毛はえてたっけ?」などと小ざかしい疑問を抱く輩は、全身剃毛の刑に処します。

テスタメント



地獄から舞い戻ってきた殺戮兵器も、アフロをまとえばこんなにピースフルに。

アクセル



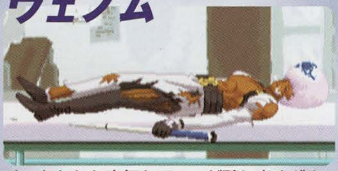
UKボーイズをも巻きこんで大ブレイク中。アフロは世界の共通語ですね。

闇慈



熱血漢もアフロをキメればグッと深みが増します。クールこのうえなし。

ヴェノム



ぐったりした空気とアフロが醸し出すグルーブ感がたまりませんね。

ディズィー



アフロは全てのものに等しく平等です。誰でもその恩恵を受けられます。

アフロ担当デザイナー Y.T氏



『GGX』の最重要ポジション、アフロ担当を務めたY.T氏。ソウルメ～ン。

『GGX』を語るために欠かせない要素にして人としての最低ライン、それがアフロであり、神が人類に与え給うた最終兵器でもあることから、髪型をアフロにする時はまず家族の了解を取ったほうがいい、との忠告を私、Dr.ファウストから贈りたい。では。



畳替しを主軸とした攻めと、各種ガードキャンセル技を駆使した防御手段が特徴的。バリエーションは少ないが、攻め、守りともにバランスがよく、安定した強さを発揮できるキャラだ。

梅喧
BAIKEN



カラーバリエーション



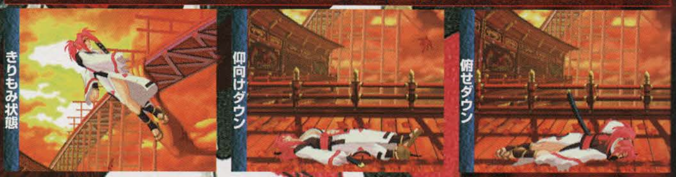
移動各種



各種ガード



各種やられ状態



気絶



時間切れ負け



挑発



敬意



登場時演出



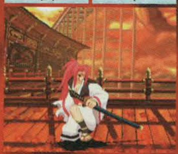
勝利時演出



	P		K		S		HS	
立ち（近距離）	8	立／屈	14	立／屈	28	立／屈	44	立／屈
	14	1	14	1	26	2	38	3
しゃがみ	8	立／屈	12	屈	32	立／屈	20、20、20	立／屈
	14	1	14	1	26	2	38、38、38	3
ジャンプ	10	立／空	18	立／空	32	立／空	40	立／空
	14	1	26	2	26	2	38	3
レバー入れ（遠距離）	15、20	立／屈	—	—	32	立／屈	66	立／屈
	14、14	1、2	—	—	26	2	38	3












梅喧には
➡+Kがありません




ダストアタック

S・HS同時押し

45	立	12	3




足払い

⬇+S・HS同時押し

30	屈	26	2




デッドアングルアタック

攻撃ガード中に➡+ボタン2つ同時押し

25	全	26	2



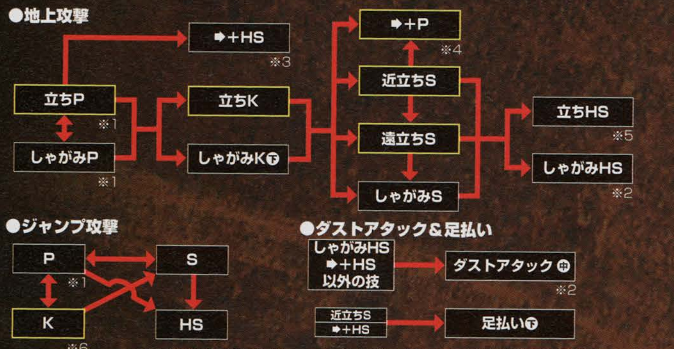

通常投げ

地上の相手に対して近間で⬅or➡+HS

60	40（投げ間合い）	40	—




ガトリングコンビネーションルート



※1：連打キャンセル可能
※2：キャンセル不可能
※3：立ちPからのみ出せる
※4：ジャンプキャンセルは2段目のみ可能
※5：しゃがみKから直接は出せない
※6：地上ヒット時も相手が吹き飛ぶ

■地上攻撃

近距離戦で効果を発揮する技は、下段判定のしゃがみKとスキの小さい近距離立ちSのふたつ。ガトリングでつなぎ、攻勢手段として活用していこう。牽制技にはリーチの長い遠距離立ちSとしゃがみSが最適。とくに遠距離立ちSはキャンセル受け付け時間が長く、ダッシュの慣性を残せば、単発ヒット確認で連ね三途渡しにつなげられるので強力だ。対空技では上半身無敵のある➡+Pを活用していきたい。ジャンプキャンセルも可能なので、そこから空中連続技を叩き込めるぞ。HS系の攻撃は基本的に立ち合いで使用することはない。唯一、立ちHSが畳替しへつなげるために、連続技狙いのガトリングに絡めていくことになる。

■ジャンプ攻撃

跳び込みには下方向へ判定の強いジャンプHSを使っていく。ただし、リーチが短いので、離れた間合いから跳び込むときには、横方向へ判定の強いジャンプSを用いよう。多段攻撃の跳び込みなら、ジャンプP→ジャンプKのガトリングがオススメ。リーチ面に不安は残るが、攻撃発生が早いので、空対空としても役立つ。また、ジャンプKにはジャンプキャンセルがかかるので、ヒットすればそのまま空中連続技を叩き込める点も見逃せない。ちなみに、ジャンプKは地上の相手にヒットしたときでも浮くようになっている。引き付けて当てた場合はジャンプキャンセルせずに、一度着地してから空中連続技を叩き込んでいこう。

■システム共通技

ダストは見切られやすい分、ガードされたときのスキが小さく、ヒット後の見返りは大きい。スキあらば狙っていこう。足払いはガトリングで出せる技が少なく、当てたあともとくにこれといったメリットはない。使うとすれば、画面端の連続技くらいなものだろう。投げはガードを崩す手段として重宝する。画面端なら追撃が可能だ。

必殺技	畳替し(たたみがえし)	↓↘→+K(空中可)	40(後半20)	全
			25+12	2



必殺技	斬凶輅(ざくろ)	ガード中に←↙↓+P
	20×6	立/屈/空F
	25+24×6	2



必殺技	回り込み	ガード中に←↙↓+K
	—	—
	25	—



必殺技	裂羅(さくら)	ガード中に←↙↓+S
	30	立/屈/空F
	15+36	3



必殺技	爵走(すずらん)	→↘↓↙←+K
	—	—
	0	—



必殺技	妖斬扇(ようざんせん)	空中で→↓↘+S	44	立/空/空F
			8+60	2



畳替し／足先から畳を発生させて攻撃。連続技はもちろん、スキが小さいので牽制や連係にも最適だ。また、空中で出すこともでき、こちらは畳が地面に着くまで攻撃判定が持続するという特徴を持っている。ジャンプの高い位置から繰り出すものは牽制技に、ジャンプの下降中に出すものは起き攻めに活用していこう。ただし、ジャンプの高い位置から出した場合は着地するまでがスキとなってしまい、この間に攻撃を受けると畳が消えてしまう。また、逆にジャンプの低すぎる位置で出しても畳が発生しないので注意しよう。

斬凶輅／相手の攻撃をガードしている最中にコマンドを入力することで出せる、いわゆるガードキャンセル技。斬凶輅は上方向に判定の強い攻撃で、地上の相手にはまず当たらない対空専用の技だ。使いどころは、もちろん相手のジャンプ攻撃に対してだが、ガードキャンセルをかけるタイミングが遅いと相手に着地されてしまうので注意。うまく当てるためには、ジャンプ攻撃をガードした直後にコマンドを入力していかなければならない。

回り込み／斬凶輅同様のガードキャンセル技。こちらはただ回り込むだけだが、スキの大きい技にかければ連続技を狙うことができる。また、画面端に追い詰められた状況を脱出するのにも役立つ。

裂羅／使用頻度がもっとも高いガードキャンセル技。攻撃発生が遅く、ヒット時のダメージは極小だが、信頼度は非常に高い。ガトリングに対する割り込み技として大いに活用しよう。ただし、ガードされた場合のスキは膨大。確実に反撃されてしまうので要注意だ。ロマンキャンセルを用いればガードされたときのスキをなくせ、かつヒット時に空中連続技を狙えるという点に注目したい。

爵走／立ちガード可能な攻撃を防ぎながらダッシュする。ガトリングから連係させて攻勢を維持したり、強引に間合いを詰めたいときに使っていこう。モーションの終わり際には、若干のスキ（ガードできないポイント）があるので過信は禁物だ。

妖斬扇／おもな用途は空中連続技の締め。スキの小ささと攻撃判定の強さを活かして、空中で何度も繰り出す〝バリア攻撃〟もなかなか強力だ。また、ジャンプの登り際に出せば中段攻撃として機能するので、ガードを崩す手段としても使える。

覚醒必殺技	連ね三途渡し(つらねさんずわたし)	↓↘→↓↘→+S	60×3 / —	立/屈/空F / 3



覚醒必殺技	縛・亀(ばく・き)/縛・麟(ばく・りん)/縛・龍(ばく・りゅう)/縛・凰(ばく・ほう)	ガード中に ←→↘↓↙←+P/K/S/HS	20 / —	立/屈/空F / 3



縛・亀 / 縛・麟 / 縛・龍 / 縛・凰



一撃必殺技	画竜点睛(がりょうてんせい)	↓↘→↓↘→+HS	全体力 / —	全 / —



連ね三途渡し/「天・地・人」の文字に掛け声を合わせ、強力な3連斬りを繰り出す。完全無敵なので、割り込みや起き上がり攻撃としても高い効果を発揮するが、梅喧の防御手段は優秀なので、特にそういった場面で使う必要はないだろう。おもに連続技に使っていき、確実にダメージを奪っていくようにしたい。ただし、突進距離が短いので、使える状況は近距離のみ。代表的な連続技は、しゃがみK→近距離立ちS→連ね三途渡しで、2発のガトリングからヒット確認してつなげていくのが理想だ。ダッシュを絡めた場合には慣性が影響するので、ダッシュしゃがみK→近距離立ちS→立ちHS→連ね三途渡しといった連続技が可能になるぞ。また、牽制効果の高い遠距離立ちSのキャンセル受け付け時間の長さを利用して、ダッシュ遠距離立ちS単発ヒット確認から、連ね三途渡しにつなげてみるのも一興だ。

縛/相手にさまざまなステータス異常をおよぼす、ガードキャンセル専用の覚醒必殺技。ボタンに対応した4種の効果があり、それぞれ……、

・P(亀)=相手のジャンプを封印する
・K(麟)=相手の必殺技を封印する
・S(龍)=相手の攻撃力を低下させる
・HS(凰)=相手の防御力を低下させる

となっている。効果はすべて一定時間持続する。攻撃判定は意外と広いので、間合いさえ間違えなければ、まずヒットする。裂羅と同様に相手のガトリングに対して使っていこう。オススメは相手の必殺技を封印できる麟。相手にしてみれば、攻勢手段が制限されてしまうので、非常に厄介だろう。試合展開が優位に進んでいるなら手堅く龍。体力負けしているなら逆転を狙える凰を使っていこう。もちろん優位な展開でも、凰を使って一気に勝負をつけにいくのもアリだ。亀は相手を地上に釘付けにできる点は見逃せないが、やはりほかの3つの効果と比べ、メリットは低い。もし使うのであれば、嫌がらせ程度に留めておこう。

画竜点睛/突進系の一撃必殺技。無敵時間が出始めの一瞬しか存在しないため、対空や割り込みには少々使いづらい。その分、攻撃発生が早く、突進力に優れているので、スキの大きい技をガードしたあとの反撃技として使っていける。

全体的に技のリーチが短いため、中距離戦はやや苦手。その反面、接近戦での強さはかなりのものだ。俊敏な動きで攻め立てることができ、上下左右と相手のガードを揺さぶれるぞ。

蔵土縁 紗夢

JAM KURADOBERI



カラーバリエーション



移動各種



各種ガード / 各種やられ状態



気絶 / 時間切れ負け / 挑発 / 敬意



登場時演出



勝利時演出



	P		K		S		HS	
立ち(近距離)	6	立／屈	10、10、10	立／屈	36	立／屈	20、20、20	立／屈
	14	1	14、14、14	2	26	2	38、38、38	3
しゃがみ	6	立／屈	8	屈	24	立／屈	20、20	立／屈
	14	1	14	2	26	2	38、38	3
ジャンプ	9	立／空	12	立／空	26	立／空	36	立／空
	14	1	14	1	26	2	26	2
レバー入れ(遠距離)	20、20	立／屈	—	—	28	立／屈	30、30	立／屈
	26	2	—	—	26	2	38、38	3















紗夢には
➡+Kがありません




ダストアタック

S・HS同時押し

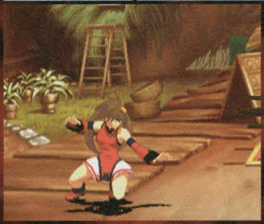
32	立	38	3




足払い

⬇+S・HS同時押し

28	屈	26	2




デッドアングルアタック

攻撃ガード中に➡+ボタン2つ同時押し

20	全	26	2




通常投げ

地上の相手に対して近間で⬅or➡+HS

60	43（投げ間合い）	40	—




ガトリングコンビネーションルート



※1：連打キャンセル可能
※2：キャンセル不可能
※3：しゃがみSからも出せる
※4：➡+Pからも出せる
※5：立ちHSからも出せる
※6：しゃがみKから直接は出せない
※7：地上ヒット時も相手が吹き飛ぶ

■地上攻撃

全体的にリーチが短いため、牽制に適した技はほとんどなく、どれも接近戦用の攻撃となっている。メインとなる技は、下段判定のしゃがみKとジャンプキャンセル可能な近距離立ちSor遠距離立ちS。しゃがみK→立ちSといった具合にガトリングでつないでいき、連係を組み立てる際に活用していこう。HS系の攻撃では、逆立ち蹴りを繰り出すしゃがみHSの使用頻度が高い。先程のガトリング(しゃがみK→立ちS)から出し、連続技を狙う際に用いるほか、上方向へ判定が強いので対空技としても使っていける。カウンターヒットすれば空中連続技を叩き込めるケースがあるので、見返りも大きい。このほかでは、➡+HSにロマンCをかけると空中判定になるということを覚えておこう。これを有用すれば連続技のダメージアップを計れるし、連係にも幅を持たせられる。

■ジャンプ攻撃

跳び込みはジャンプHSが主軸。めくりを狙うことも可能だ。多段攻撃にしたい場合は、ジャンプP→ジャンプHSのガトリングを使っていこう。空対空にはジャンプK→ジャンプSのガトリングが最適。ジャンプKは横方向へ判定が強く、ジャンプSヒット後は、ジャンプキャンセルからの連続技を叩き込めるぞ。なお、ジャンプSは地上ヒットの場合でも、相手を浮かせる効果を持つ。

■システム共通技

リーチこそ短いが、ダストは非常に見切られにくい。密着時に多用していこう。足払いは、上下の揺さぶりで攻め立てる紗夢にとって非常に重要な攻撃。また、必殺技を強化する朝凪の呼吸を使用するためにも必要不可欠となる。投げは相手を浮かせるものの、残念ながら追撃は決められない。ただし、相手のガードレベルが上昇し、点滅している場合に限り、蹴り上げる部分がカウンターヒットするため、追撃が可能となる。覚えておこう。

必殺技	祓斧(ほちふ)	↓↙←+S
	—	—
	0	—



必殺技	朝凪の呼吸(あさなぎのこきゅう)	↓↓+KorSorHS
	—	—
	0	—



必殺技	龍刃(りゅうじん)	↓↘→+K(空中可)	地上72(105)/空中66(102)/派生時28(70)※	地上 立/屈/空F、空中&派生時 全
			地上25+84/空中20+72/派生時0+120	3



強化版

※)カッコ内の数値は、朝凪の呼吸で強化したときのもの

必殺技	逆鱗(げきりん)	↓↙←+K(空中可)	地上40(32×3)/空中30(28×3)/派生時24(16×3)※	立/空/空F
			地上20+48/空中15+36/派生時0+48	2(派生時通常版のみ1)



強化版

※)カッコ内の数値は、朝凪の呼吸で強化したときのもの

必殺技	剣楼閣(けんろうかく)	→↓↘+K(空中可)	地上14×4(15×7)/空中14×3(16×7)/派生時8×3(14×7)※	地上 立/屈/空F、空中&派生時 全
			地上20+24/空中15+18/派生時0+24	2



強化版

※)カッコ内の数値は、朝凪の呼吸で強化したときのもの

祓斧/立ちガード可能な攻撃を受け流す、俗に言う当て身技。成功すると緑色のエフェクトが発生し、以降のモーションを通常技や必殺技でキャンセルできる。スキの大きい技なら、そのままガトリングを叩き込むことができ、連続技で反撃することも可能だ。基本的に祓斧を入力したらワンセットで反撃技を入力しておこう。そうすれば失敗した場合は何も出ずに、成功時は最速で技が繰り出される。なお、この技は当て身技なので確固たる使いどころはない。相手のクセを読んで使おう。

龍刃/足に龍の形をした気をまとい、突進力のある飛び蹴りを繰り出す。連続技がおもな用途だ。ただし、ポチョムキン以外のキャラのしゃがみ状態にはヒットしないので、十分注意しよう。

逆鱗/炎をまとった中段判定の回し蹴り。連係に織り交ぜ、ガードを崩す手段として使っていこう。

剣楼閣/対空必殺技。出始めに無敵時間があるので、信頼度はなかなかだ。ただし、横方向への判定(とくに低い位置)は弱いので、地上戦での割り込み技として使う場合は少々不安が残る。

なお、龍刃、逆鱗、剣楼閣は、それぞれがそれぞれにキャンセルする感じで連係させられる。これは相手に当てたときのみ(ガードでもOK)で、最大3回までつなげることが可能。各技からの連続技パターンは、龍刃〜剣楼閣〜龍刃、逆鱗〜龍刃〜剣楼閣、剣楼閣〜龍刃〜剣楼閣がオススメだ。

朝凪の呼吸/Kで龍刃、Sで逆鱗、HSで剣楼閣を強化させられる気合い溜め。強化した技は画面下にアイコンが表示され、最大3つまでストックできる。各技の性能変化は以下の通りだ。

・龍刃=突進力が上がり、攻撃力もアップ。また、攻撃判定の幅が大きくなるので、しゃがみ状態の相手にもしっかりと当たるようになる。

・逆鱗=1ヒット技から3ヒット技に変化。それに伴なって、攻撃力がアップする。

・剣楼閣=ヒット数が大幅に増え、攻撃力アップ。

共通点は攻撃力アップのほか、ダウン復帰不能技になることが挙げられる。これを利用することで、さらなる追撃を決められる可能性があり、連続技のダメージ効率が大幅にアップする。なお、気合い溜め中は無防備なので、足払いヒット後など、反撃を受けない状況でのみ使っていくように。

必殺技	爆蹴(ばくしゅう)	↓↘→+S
	—	—
	20	—

必殺技	回り込み	爆蹴中にP
	—	—
	0	—

必殺技	足払い	爆蹴中にK
	30	屈
	0+72	2



必殺技	百歩沁鐘(ひゃっぽしんしょう)	爆蹴中にS
	18×3	立/屈/空F
	20+24	2

必殺技	千里沁鐘(せんりしんしょう)	爆蹴中にHS
	21×4(裏回り時 20×4)	立/屈/空F
	25+72(裏回り時 25+48)	2(裏回り時 3)



必殺技	鷹嬰脚(ほうえいきゃく)	空中で↓+K	16、10×4	立/空/空F→全
			15+36、18	1(初段のみ2)



覚醒必殺技	兆脚鳳凰昇	→↘↓↙←→+S	20、9×10、40、80	立/屈/空F
			—	3



爆蹴/高速移動する特殊必殺技。移動中は上半身無敵になっており、このあとはさまざまな派生技を出すことができる。中距離からの攻勢手段に役立つほか、ガトリングからの連係に組み込めば戦術にバリエーションを持たせることができるぞ。
回り込み/爆蹴から上半身無敵のまま、さらに移動。近い間合いなら相手の裏に回り込むことができる。その後のスキは小さいので、打撃を出したり、投げを狙うなどして攻勢を維持しよう。
足払い/その名の通り、爆蹴から下段判定の足払いを繰り出す。この技を1回目と数え、龍刃、逆鱗、劍楼閣に派生させることが可能だ(足払いが空振りしていても派生可能)。ここからの連続技パターンは、足払い〜龍刃〜劍楼閣がオススメ。ガードされていた場合は逆鱗へつなぎ、下段から中段とガードを揺さぶっていこう。
百歩沁鐘/爆蹴から裏拳を繰り出す。後述する千里沁鐘と使い分けることで、相手のガードを揺さぶれそうだが、モーション的に見切られやすい。とくにコレといった使い道はないだろう。
千里沁鐘/百歩沁鐘同様、爆蹴から裏拳を繰り出す。ただし、こちらは爆蹴からさらに踏み込み、相手と近い間合いなら裏に回り込んで攻撃することが可能だ。スキが大きいので、ガードされると反撃を受けてしまうが、相手のガードを崩せる奇襲技として役立つ。また、この技を警戒させておけば、爆蹴〜回り込みからの攻めもより効果が高まるぞ。なお、画面端に相手を追い詰めた状況ではスペースがないので、裏に回り込んで攻撃をしかけることはできない。覚えておこう。
鷹嬰脚/ジャンプ中に出すことができる中段判定の滑空蹴り。ジャンプキャンセル可能な通常技から素早く出し、相手のガードを崩す手段として使っていくのが有効だ。また、ジャンプや空中ダッシュで相手を跳び越したあとに出し、相手を翻弄していこう。なお、ヒットした場合は、そのまま相手を踏みつけるようにして多段攻撃を繰り出す。このあとに連続技を決めることはできないが、攻勢を維持することは可能だ。一方、ガードされた場合には1発だけで攻撃が止まってしまう。ガードさせた打点にもよるが、基本的にこのあとは反撃を受けてしまうので注意しよう。

覚醒必殺技	戀崩孃(れんほうきゃく)	→↘↓↙←→+HS	14×13	全
			—	2



一撃必殺技	我羨惚(がせんこつ)	↓↘→↓↘→+HS	全体力	全
			—	—



兆脚鳳凰昇／突進し、それがヒットすると無数の打撃を叩き込む乱舞系の覚醒必殺技。コマンド入力が完成した直後に全身無敵となり、それは攻撃判定が発生するまで持続する。おもな用途は連続技だが、この性能を活かして、割り込みや起き上がり攻撃としても活用していくといいだろう。また、祓斧で相手の攻撃を受け流したあとに直接出すのも有効。コマンド的にも→↘↓↙←+Sから→+Sと入力するだけなので、非常に簡単だ。ただし、ガードされた際のスキが大きいため、確実に反撃を受けてしまうということと、空中の相手に対して当たるとクリーンヒットしないことが難点。このことを考慮すると、やはり確定状況である連続技にのみ用いるようにしたいところだ。

戀崩孃／巨大なオーラを放つ覚醒必殺技。画面暗転後ではガードが間に合わないという特性を持ち、暗転後は全身無敵になるので、どんな攻撃にも打ち勝つことができる。しかし、肝心の暗転までに要する時間が長く、実際の攻撃発生はかなり遅い。連続技に絡められない（カウンターヒット系は除く）ところを見れば、その発生の遅さが分かるだろう。また、暗転するまでは無敵にならないので、発動モーションに入ってから潰されることも多い。防御手段として用いるなら兆脚鳳凰昇のほうが優秀なので、密着戦で使うことはまずない。戀崩孃は先程述べた暗転後の性質が魅力的で、なおかつガードされても反撃を受けないところがポイントだ。もし使うのであれば、中距離で不意に〝ぶっ放す〟技として使っていくといいだろう。相手のダッシュや跳び込みに対して出せれば、フォルトレスディフェンスに切り換えられず（暗転してしまえば、相手が動けるようになる前にこちらの攻撃がヒットするため）、ヒットさせられるはずだ。

我羨惚／突進系の一撃必殺技だ。ヒットすると演出画面に移行。「天上天下唯我独尊」の一文字ごとにカットが入り（独の文字が出ているときのニヤケ顔は必見！）、最後は跳び蹴りでフィニッシュする。攻撃発生がそこそこ早く、出始めには無敵時間があるので、相手の連係に対する割り込みやスキの大きい技をガードしたあとの反撃に使っていける。とはいえ、そんな簡単に決まらないのが一撃必殺技。あまり期待しないほうがいいかも。

特殊登場演出集

～流転する運命編～

人と人が出会えば、そこにはドラマが生まれる。時にそれは、人ならざるものの手により巧妙に仕組まれた、運命の悪戯とさえ感じることも。ここは、そんな数奇な宿命を抱えたキャラクターたちの特殊登場シーンを集めてみた。

邂逅



150年以上の齢を重ね、戦いの時を生き続けるソル=バッドガイ。かたや、次元の間をさまよい続ける異邦人・アクセル=ロウ。そんな彼らが、時を越えて幾度か出会っていたとしても不思議ではないだろう。

AXL LOW アクセル=ロウ **v.s. SOL BADGUY** ソル=バッドガイ



「旦那! 久しぶりだねぇ!」久しぶり……? その言葉の意味するところは?



戦慄





生体兵器としての波動が、互いの鼓動を静かに熱くする。



生き方の可能性を懸けて、一つの闘いが幕を開ける!



SOL BADGUY ソル=バッドガイ **v.s. DIZZY** ディズィー

お互いの体に流れる「ギアとしての血」が、熾烈な戦いの始まりを告げる。過酷な時代を生きていくためには、避けられない戦いなのか? その答えを出すのは、最後に立っていた者なのだ……。

思慕



探し続けていた主の姿を発見した瞬間、かすかに感じた違和感……。目の前の現実は、真実につながる手がかりなのか……? ヴェノムは、静かにキューを握りなおす。

VENOM ヴェノム **v.s. ZATO-1** ザトー=ONE





ヴェノム「ザトー様……」



ヴェノム「!? ……貴様、何者だ!」



ヴェノム「化けの皮を剥いでやる!」

番外編 ～梅喧の場合～

梅喧の対戦前の台詞は、相手に応じて変化!

「意気がんじゃないよ……」

若造が!(カイ、チップ、ヴェノム)

小娘が!(メイ、ミリア、紗夢、ディズィー)

トーヘンボクが!(アクセル、闇慈、ジョニー)

バケモンが!(ソル、ポチョムキン、ザトー、ファウスト、テスタメント)

まがいモンが!(梅喧)





威勢のいい梅喧のタンカ! 試合前からヒートアップ?

神速の抜刀術を操るジョニーは、リーチと破壊力に優れた通常技を軸とするオールラウンドキャラクターだ。間合いの掌握と必殺技群の使い分けで、臨機応変な闘いを演出せよ！

ジョニー JOHNNY



カラーバリエーション



移動各種



各種ガード



各種やられ状態



気絶



時間切れ負け



挑発



敬意



登場時演出



勝利時演出



	P		K		S		HS	
立ち（近距離）	12	立／屈	14	立／屈	29	立／屈	44	立／屈
	14	1	14	1	26	2	38	3

	P		K		S		HS	
しゃがみ	10	立／屈	12	屈	30	立／屈	28、28	立／屈
	14	1	14	2	26	2	38、38	3

	P		K		S		HS	
ジャンプ	12	立／空	26	立／空	32	立／空	40	立／空
	14	1	26	2	26	2	26	2

	P		K		S		HS	
レバー入れ（遠距離）	30	立／屈	40	立／屈	34	立／屈	86	立／屈
	26	2	38	3	26	2	38	3

ダストアタック

S・HS同時押し

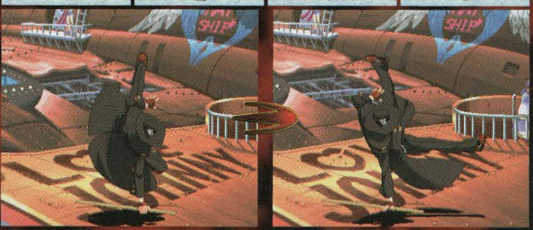
44	立	38	3



足払い

➡+S・HS同時押し

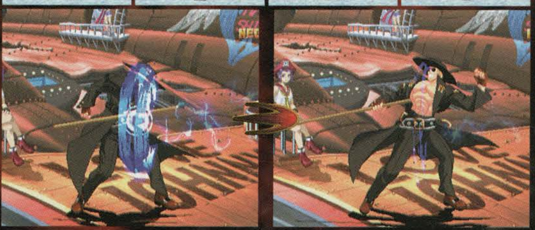
30、30	屈	38、38	3



デッドアングルアタック

攻撃ガード中に➡+ボタン2つ同時押し

25	全	26	2



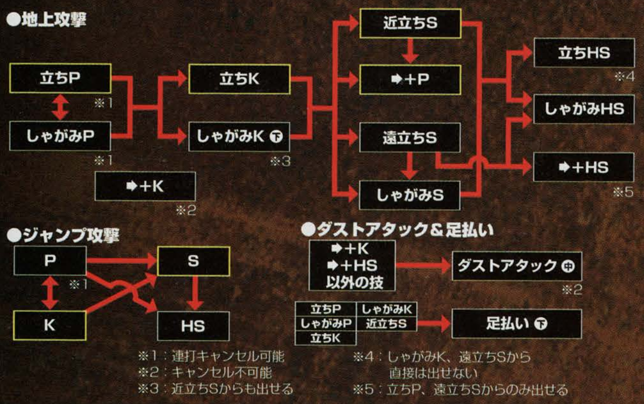
通常投げ

地上の相手に対して近間で⬅or➡+HS

40	45（投げ間合い）	40	—



ガトリングコンビネーションルート



■地上攻撃

近距離で使う技は、下段攻撃のしゃがみKが中心だ。意外にリーチもあり、牽制としての性能は非常に高い。ここから近距離立ちSまたはしゃがみS→立ちHSとつなぐガトリングがもっとも基本のルートになる。また、出の早さでは近距離立ちSがトップ。ジャンプキャンセルが可能なほか、しゃがみKともどもガードされても有利なので、ここから別の連係に移行するのも悪くない。近距離立ちSからはしゃがみKにつなぐガトリングもあるので、密着に近いときは活用してみよう。

一方、中距離で使える技も数多くそろっている。この距離では出が早い遠距離S、攻撃範囲に優れた立ちHSのほか、奇襲に便利な➡+Kや最長のリーチを誇る➡+HSも注目度が高い。とくに➡+Kは突進力があり、かつ地上（または低空）でヒットすればジャンプ攻撃からの空中連続技を狙うことができる。連係の終着点として活用しよう。

■ジャンプ攻撃

汎用性が高いのはジャンプK。下方向に強いことに加え、めくり性能の高さも長所のひとつだ。地上の相手にガトリングを使うなら、先端を当ててからSにつなごう。また、ジャンプSは横方向、ジャンプHSは下方向に広い攻撃判定を持つ。

■システム共通技

ダストは、出は遅めだがモーションが見切りにくい。慣れていない相手には、ガード崩しとしての高い効果が見込める。ガードされてもこちらが有利になるという長所もあるので、相手の起き上がりに重ねたり、ガトリングに組み込んだり、とさまざまな場面で使っていきたい。一方の足払いは2段技。近距離Sからガトリングで出せば、連続技になる。ただし、ソル、チップに対しては1発しか当たらないことに注意しよう。なお、投げが決まったあとは追撃可能。ジャンプからのガトリングで追撃し、できる限りダメージを稼ぐこと。

必殺技	グリター イズ ゴールド	↓↘→+HS
	10	全
	7+12	1



必殺技	バッカスサイ	↓↙←+P
	0	—
	10	—



必殺技	ミストファイナー・上段	↓↘→+P押しっぱなしで構え、→or←で前後移動、HSで構えキャンセル、ボタン離しで居合い抜き
	LV1:32／LV2:70／LV3:20×9	立／屈／空F
	LV1:0+10+24／LV2:10+10+96／LV3:10+30+18	LV1&2:2／LV3:3

レベル3



必殺技	ミストファイナー・中段	↓↘→+K押しっぱなしで構え、→or←で前後移動、HSで構えキャンセル、ボタン離しで居合い抜き
	LV1:29／LV2:70／LV3:20×9	全
	LV1:0+10+24／LV2:10+10+96／LV3:10+30+18	2



必殺技	ミストファイナー・下段	↓↘→+S押しっぱなしで構え、→or←で前後移動、HSで構えキャンセル、ボタン離しで居合い抜き
	LV1:26／LV2:70／LV3:20×9	屈
	LV1:0+10+24／LV2:10+10+96／LV3:10+30+18	2



必殺技	ディバインブレイド／空中ディバインブレイド	→↓↘+S後にS／空中で↓↘→+S
	50	全
	地上 20+12／空中 30+12	3

ディバインブレイド　　空中ディバインブレイド



グリター イズ ゴールド／小さなコインを放物線状に飛ばす。射程こそ短めだがスキがなく、連係の構成に一役買う優秀な飛び道具だ。ただし、近距離ではしゃがんでかわされやすく、逆に遠すぎると届かないことに注意。この技を有効活用するためには、距離の確認が必須になるぞ。ガトリングからキャンセルで使うときには、段数を変えて距離調節をするなどの工夫をしていきたい。なお、使用回数は1ラウンド8回まで。画面下に表示されているコインが、残りの使用回数を示している。

また、ヒットするとミストファイナーのレベルがアップすることも重要な要素のひとつ。投げが決まったあとの追撃にも使えるので、どうしてもレベルを上げたいときには使ってみるといい。

バッカスサイ／浮遊しながらゆっくりと進む霧を放つ。この霧に攻撃力はないが、相手が触れると一定時間まとわりつき、その間ミストファイナーがガード不能になるのが特徴だ。ただし射程が短いので、使いこなすには少々の工夫が必要。相手を画面端に追い詰めたときに使い、その後相手の行動に対応する、というのがひとつの有効な活用法になる。また、状況はやや少ないが、ダウンした相手に追い打ちできるチャンスがきたら、しゃがみK→立ちSなどの追い打ち技からキャンセルでこの技につないでみるといい。こうすると相手の起き上がりに霧が重なり(間合いにもよるが)、かつ起き上がりを攻められる状況になる。もちろん、連係からのミストファイナーを狙おう。

ミストファイナー／鞘に収められた刀を高速で放つ居合斬り。P・K・Sでそれぞれ上段・中段・下段を使い分けることができる。特徴は、ボタンを押しっぱなしにすることで、攻撃を出さないまま溜めておくことができる点。その後ボタンを放すと、攻撃へと移行する。溜めている間はゆっくりと前後に移動でき、HSを押せばキャンセル(通常状態に戻る)も可能だ。最速タイミングのキャンセルを覚え、連係の構成に役立てよう。グリター イズ ゴールドがヒットするたびにレベルがアップすることは、前述したとおり。レベルが上がるとダメージアップとともに出も早くなる。レベル2は硬直が減り、下段に加え上・中段もダウン復帰不能に。最高のレベル3は多段技になる。

覚醒必殺技	「それが俺の名だ」	➡↘⬇↙⬅➡+HS	20、65、65	立／屈／空F
			—	—



一撃必殺技	ジョーカートリック	⬇↘➡⬇↘➡+HS	全体力	全
			—	—



カードグラフィック一覧



ディバインブレイド／地上版は、低空の高速ジャンプで急襲し、もう一度Sを押すと真下方向に炎の柱を繰り出す。ただ、攻撃部分の幅が薄いため、相手に当てるためにはシビアなタイミングを要求される。また、ガードされたときのスキも大きく、反撃は必至。使用頻度は最低限に抑えておきたい。

メインの利用法となるのは、追加入力ナシの移動部分のみを奇襲に使う方法。ガトリングなどからキャンセルでこれを出し、着地後投げやしゃがみKなどにつないでいこう。相手に警戒されていなければ、かなり有効な戦術になる。

一方、空中版は連続技専用の必殺技と思ってもらっていい。ダメージの高さを利用し、➡+Pや➡+K、ダスト後の追撃に組み込んでいきたい。

「それが俺の名だ」／斜め上に刀を突き出し、そのまま相手を「J」の文字状に切り裂く。ジョニー唯一の覚醒必殺技となるこの技は、長い無敵時間とスキのなさが最大のウリだ。起き上がりや割り込みなど、相手のラッシュを跳ね返す武器としては、これ以上ない性能を持っているぞ。ジョニーはほかに無敵技を持っていないので、この技の存在を心強く感じる一瞬も多いことだろう。また、連続技に組み込みやすいことも大きな長所のひとつだ。ダメージはそれほど高くないとはいえ、ヒット後に起き上がりを攻めやすくなることも考え合わせれば、使う価値は十分にある。

あえて欠点を挙げるとすれば、斜め下方向の判定が薄いこと。このおかげで、連続技に組み込んだ際に立ちヒットとしゃがみヒットで距離の制限が変わることを覚えておきたい。また、単体で使ったときには、ファウストのしゃがみノーガード状態に当たらないという事態が起こる。

ジョーカートリック／水平に飛ばしたカードに相手を封じ込め、神速の抜刀術で一刀両断。いかにもジョニーらしい、見た目重視の一撃必殺技だ。

しかし残念ながら、性能のほうはお世辞にもいいとはいえない。弾速が遅くヒットさせにくいことに加え、スキは絶大。しかも、弾道が高いために、しゃがみ状態はおろか、一部のキャラに対しては立ち状態にすら当たらないことがある始末だ。また、根元に判定がなく、密着状態で出すと相手の体を通過してしまうという現象も……。

全キャラクター中でも最長クラスのリーチを誇る鎖鎌を武器に、相手を寄せつけない闘いができるアクセル。一瞬相手と交錯したときに放たれる連続技で、秘められたパワーが爆発する！

アクセル=ロウ

AXL LOW

カラーバリエーション



移動各種



各種ガード



各種やられ状態



気絶



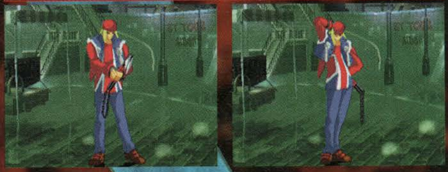
時間切れ負け



挑発



敬意



登場時演出



勝利時演出



	P		K		S		HS	
立ち(近距離)	32	立/屈	14	立/屈	28	立/屈	42	立/屈
	26	2	14	1	26	3	38	3
しゃがみ	28	屈	9	屈	34	立/屈	24、24、24	屈
	26	2	9	1	26	2	38、38、38	3
ジャンプ	12	立/空	18	立/空	28	立/空	38	立/空
	14	1	14	2	26	2	26	2
レバー入れ(遠距離)	32	立/屈	—	—	33	立/屈	46	立/空
	26	2	—	—	26	2	38	3















アクセルには
➡+Kがありません




ダストアタック

S・HS同時押し

40	立	38	3




足払い

⬇+S・HS同時押し

30	屈	26	2




デッドアングルアタック

攻撃ガード中に➡+ボタン2つ同時押し

25	全	26	2



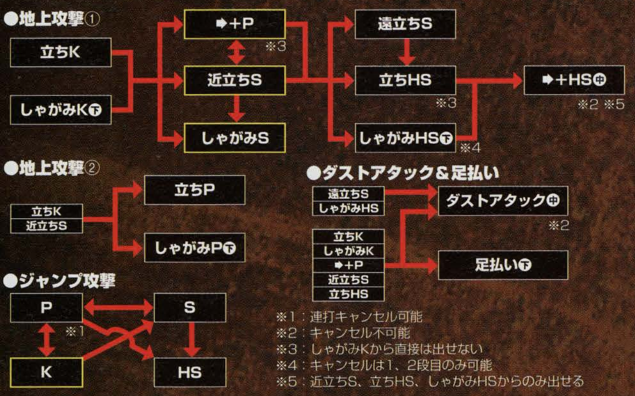

通常投げ

地上の相手に対して近間で⬅or➡+HS

50	45(投げ間合い)	40	—




ガトリングコンビネーションルート



※1：連打キャンセル可能
※2：キャンセル不可能
※3：しゃがみKから直接は出せない
※4：キャンセルは1、2段目のみ可能
※5：近立ちS、立ちHS、しゃがみHSからのみ出せる

■地上攻撃

遠距離での牽制に活躍するのが、リーチの長い立ちPとしゃがみP。いずれも先端ギリギリをとどかせるように使うのが基本だ。しゃがみHSもリーチは十分だが、スキが大きいので単発で使うのは避けよう。また、対地の判定が強力な遠距離Sも中距離戦の武器だ。ラウンド開始時ぐらいの距離で「置いておく」感覚で使うことはもちろん、やや遠い距離からダッシュで攻め込むときにも活用しよう。先端を相手にとどかせれば、キャンセルからのS雷影鎖撃が有効な間合いとなる。

一方、近距離戦ではしゃがみKが活躍する。攻撃判定の持続が長めで、相手の起き上がりを攻めるときにも使いやすいぞ。ここから近距離立ちS→足払い(またはしゃがみHS)とつなぐのがメインのガトリングルート。この3発だけで十分な時間が稼げるので、タメ技にもつなぎやすい。

このほかでは、各種レバー前入れ攻撃に注目。一部の技をかわしながら攻撃できる➡+Pは、リスクの低い対空技として活躍する武器だ。その後はガトリングで近距離立ちSやしゃがみSにつなぎ、ジャンプキャンセルから追撃を狙おう。また、➡+HSは、ガード崩しを兼ねた奇襲に。カウンターヒットすれば、足払いなどが連続技になる。

■ジャンプ攻撃

法外なリーチを持ち、遠距離での牽制に最適なジャンプSが最大の武器。出が少し遅いので、早めに出すことを意識しよう。近距離ではジャンプKやジャンプHSを使うことになるが、前者は対地の判定が弱く、後者は出が遅いことが欠点だ。

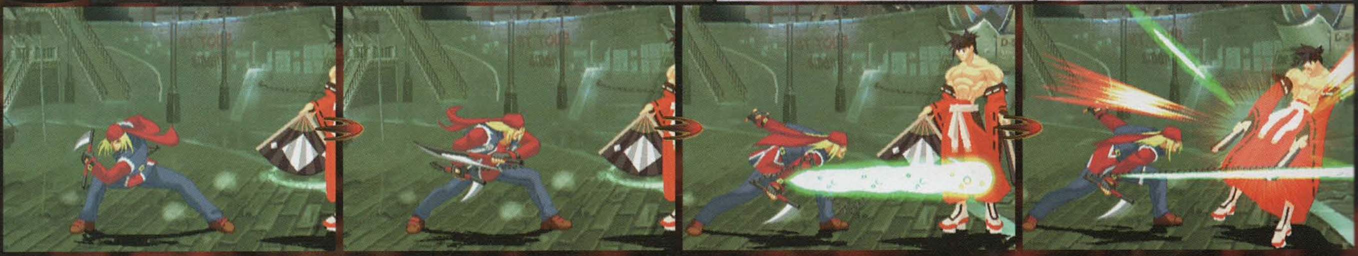
■システム共通技

出が遅いダストは、やや使いにくい。ガード崩しには、追撃でダメージが稼げる投げを主軸としていこう。また、足払いは出の早さ、リーチに優れた優秀な技だ。キャンセルからの各種連続技も狙えるので、あらゆる場面で使うことになる。

必殺技	弁天刈り→追加アクセルボンバー	→↓↘+SorHS→→↓↘+HS (HS弁天刈りのみアクセルボンバーに派生)	S 40／HS 30、24／アクセルボンバー 50	立／屈／空F
			S 15+48／HS 17+48、48／アクセルボンバー 20+48	3



必殺技	鎌閃撃(れんせんげき)	←タメ→+S	45	立／屈／空F
			25+12	3



必殺技	曲鎖撃(きょくさげき)	鎌閃撃中に↑or↗入れっぱなし
	35	立／屈／空F
	0+12	2



必殺技	旋鎖撃(せんさげき)	鎌閃撃中に↓or↘入れっぱなし
	22×5	屈
	0+24×5	2



必殺技	羅鐘旋(らしょうせん)	←タメ→+HS	70	ガード不能
			30+12、12	3



弁天刈り→追加アクセルボンバー／無敵時間を持つ弁天刈りは、攻め込まれたときの切り返し手段として活躍する。空中ガード不能技なので、対空兵器としても信頼度が高いのがうれしい。S、HSの2種類があるが、ともにスキは大きめ。追加アクセルボンバーが狙えるHSのみを使おう。
　この技の長所として忘れてはならないのは、何といってもヒット時のダメージだ。追加アクセルボンバーをロマンキャンセルしてからの連続技(詳しい内容については、アクセル対戦攻略を参照のこと)は、相手の体力を一気に奪う破壊力を持っている。割り込みや対空でヒットさせたあとはもちろん、近距離での足払いやダッシュHSからキャンセルでつなぐ連続技も狙っていきたい。

鎌閃撃・曲鎖撃・旋鎖撃／タメ技で、連続技や連係にも組み込みやすい鎌閃撃。見た目は鎖鎌を伸ばして攻撃する技だが、属性は飛び道具系になっている。このため、相手の飛び道具とかち合うと相殺扱いになり、攻撃判定が消えてしまうことを覚えておきたい。ただしこの場合も、その後の追加技につなぐことは可能だ(攻撃判定あり)。
　鎌閃撃からの追加技となる2種類のうち、曲鎖撃は連続技専用。かなり遠くても連続ヒットすることを利用し、鎌閃撃を単発で使った際にもつなげられると心強い。ただ、ガードされたときのスキは大きいので、ヒット時限定で使用していこう。また、鎌閃撃をジャンプでかわされたときに、ここにつないでみるのもおもしろい。一方、旋鎖撃は飛び道具判定ではなく、一応ロマンキャンセルも可能。こちらは、おもに近距離で使いたい技だ。

羅鐘旋／先端に光を帯びた鎖鎌で攻撃し、ヒットすると相手を吊り上げる。もうひとつのタメ技となるこの技は、ガード不能である点が最大の特長。ガトリングなどからキャンセルでつなぐ連係は、対応されにくく強力だ。しかし、ヒット時のダメージがそれほど高くないわりに、スキがかなり大きいのが難点。見てから対応されない近距離で、かつ読まれない程度に使うことを心がけよう。また、連係として使うときも、足払いからキャンセルで出すのは危険だ。あまりにも硬直が長いため、足払いがヒットしてダウンさせてしまった場合、起き上がった相手に反撃を受けることになる。

必殺技	天放石(てんほうせき)	↓↙←+P
	60	—
	7	—



必殺技	アクセルボンバー	空中で→↓↘+HS
	60	全
	20+48	3



必殺技	雷影鎖撃(らいえいさげき)	→↘↓↙←+SorHS
	S 50／HS 20×3	立／空／空F
	S 20+48／HS 10+12×3	S 3／HS 2

Sボタン　HSボタン



覚醒必殺技	百重鎌焼(ひゃくえれんしょう)	↓↘→↘↓↙←+HS
	60、60、30×5	立／屈／空F
	20+60	3



一撃必殺技	鎌閃奥義・亂髪(みだれがみ)	↓↘→↓↘→+HS
	全体力	全
	—	—



天放石／相手の攻撃を受け止め後方に投げ飛ばす、いわゆる当て身技。下段攻撃と飛び道具、投げを含むガード不能技以外を返すことができる。持続も長く、この技モーションを見てから反撃しようとして返されることもあるほどだ。ただ、ダメージが低く、リスクのわりに見返りが少ないのが大きな欠点。近距離では下段攻撃始動の連係が使われやすいこともあり、正直なところ意識して使う必要はない。使いたいなら、ジャンプ攻撃や、ラウンド開始時の距離あたりの牽制技を狙ってみよう。ちなみに、技を返すモーションが出るまでには若干の時間がかかる。コマンド入力が完成していても、潰されてしまうことがあるのだ。このため、起き上がりなどの切り返しには適していない。

アクセルボンバー／弁天刈り後の追加アクセルボンバーと同じモーションを持つ空中必殺技。性質も似ており、ヒット後相手がダウン復帰可能になるまで時間がかかる。単体のダメージが非常に高いので、空中連続技専用の技として活用しよう。

雷影鎖撃／Sで出した場合は、低空で跳びながら後方に鎌を繰り出す。間合いを合わせ、めくりを狙いに使っていこう。しゃがみガードできない点も長所のひとつだ。一方のHS版は、高々と舞い上がり、鎌を振り回しながら急降下する技。画面外にいる間はレバーで落下位置を調節できる。とはいえ、落下後の膨大なスキは考えもの。ガードさせた場合はロマンキャンセルすればいいが(ヒット時には連続技も狙える)、かわされると……。

百重鎌焼／唯一の覚醒必殺技。炎をまとった鎖鎌を1回転させ、その後前方に伸ばす。無敵時間があることに加え、連続技にも組み込みやすいのが長所だ。ただ、クリーンヒットすればダメージは非常に高いのだが、そのケースがあまり見られないのが残念。同じ無敵技のHS弁天刈りからテンションゲージを使って大ダメージを狙えることもあり、この技の利用価値はかなり薄くなっている。

鎌閃奥義・亂髪／鎖鎌を地面に這わせ、ヒットすると無数の鎖鎌が爆発とともに相手を襲う。出の早さや無敵時間に特記すべき点はなく、正直なところ当てるチャンスはあまりない。特長といえば、持続が長いこと。起き上がりに早めに重ねておけば、うっかりくらってくれる人がいるかも……？

振りの大きい通常技とクセのある必殺技。舞うように戦うのはすべてを把握してからだ。連係や連続技、立ち回り、のらりくらりと振る舞って相手に的を絞らせないようにするべし。

御津 闇慈
ANJI MITO



カラーバリエーション



移動各種



各種ガード



各種やられ状態



気絶



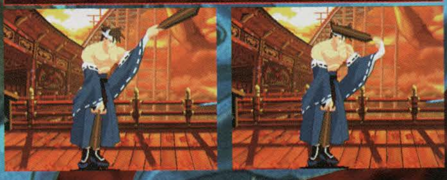
時間切れ負け



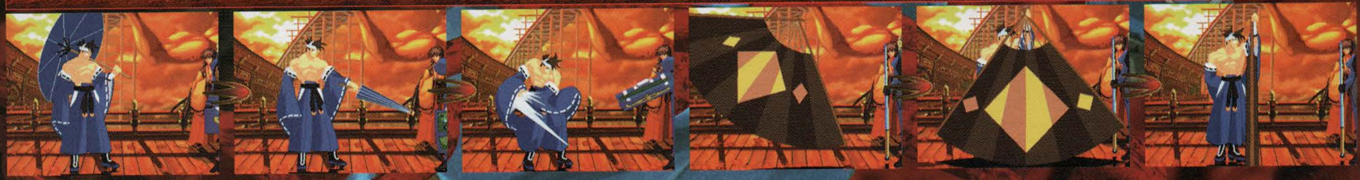
挑発



敬意



登場時演出



勝利時演出



	P		K		S		HS	
立ち(近距離)	10	立/屈	14	立/屈	26	立/屈	40	立/屈
	26	2	14	1	38	3	38	3
しゃがみ	8	立/屈	12	屈	28	立/屈	40	立/屈
	14	1	26	2	38	3	38	3
ジャンプ	10	立/空	18	立/空	30	立/空	38	立/空
	14	1	26	2	26	2	26	2
レバー入れ(遠距離)	28	立	28	立/屈	30	立/屈	14×4、34	立/屈
	26	2	26	2	26	2	26	2






ダストアタック

S・HS同時押し

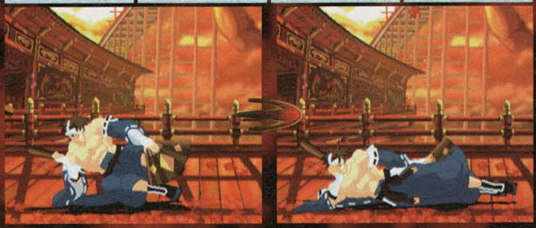
28	立	38	3



足払い

⬇+S・HS同時押し

30	屈	38	3



デッドアングルアタック

攻撃ガード中に➡+ボタン2つ同時押し

25	全	26	2



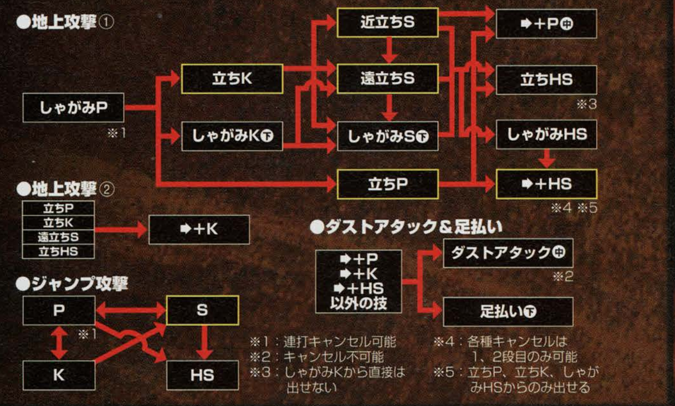
通常投げ

地上の相手に対して近間で⬅or➡+HS

56	43（投げ間合い）	40	—



ガトリングコンビネーションルート



■地上攻撃

このキャラの特定の通常技は、技を出したときに相手の技がくると、それを無効化して攻撃できる(以下:ガードポイント)。これに該当する技は遠立ちS、立ちHS、しゃがみHS、レバー入れ攻撃全種類の計6つ。とくに➡+HSは闇慈の中〜遠距離の核になる技で、2段目までならキャンセルがかかるのが大きい。また、しゃがみHSは対空に使えるぞ(対戦攻略参照)。➡+Pは中段だが、出が遅いので使いにくい。遠立ちSは攻撃判定が大きく、対空にもなるため中間距離である程度ばらまいて牽制していこう。近距離では発生の早いしゃがみPと下段であるしゃがみKとしゃがみSが重要。ガトリングでしゃがみK→しゃがみS→足払いとやれば下段オンリーとなるので強力だ。近距離の立ち技では立ちKと近立ちSが使いやすい。特に近立ちSはジャンプキャンセルが可能で発生と硬直に優れている。密着時は多用するべし。

■ジャンプ攻撃

空中の機動力が高い闇慈にとってジャンプ攻撃の重要性は非常に高い。オールマイティーに使えるのがジャンプSで、攻撃発生、リーチともに優れている。ジャンプキャンセルを使った連続技も優秀だ。また、空対空専用ではジャンプKがオススメ。これにガトリングでK→Sと仕込むのが常套手段。HSは攻撃発生が遅いもののめくり性能が高く、ヒット時は相手を地面に叩きつける効果があるためダウン復帰されにくい。うまく使おう。

■システム共通技

ダストアタックはそこそこのリーチがあり見切られにくい。足払いはリーチがあるのと強力な起き攻めが期待できるので、ガトリングはもちろん、いきなり出すのも有効だ。投げは追撃によるダメージが低いものの起き攻め重視で多用していく。デッドアングルアタックは足払い系に対してスカることがあるので注意しよう。

必殺技	疾(しつ)	↓↘→+P	18(ガード後 30)	全(ガード後 立／空／空F)
			25+12(ガード後 +12)	1(ガード後 2)


ガード後

必殺技	風神(ふうじん)	↓↘→+SorHS	40	全
			25+36	2


Sボタン　HSボタン

必殺技	凪刃(なぎは)	風神中にS
	30	屈
	15+24	2



必殺技	針・壱式(しん・いちしき)	風神中にP
	10×6	立／空／空F
	10+12	2



必殺技	針・弐式(しん・にしき)	風神中にK or 空中で↓↙←+P
	18×6	立／空／空F
	風神派生 15+24／空中 25+24	2



必殺技	紅(こう)	攻撃ガード中にP	30、10×6、40	立／屈／空F
			0+72	3、1×6、3



疾／扇子を振り下ろしつつ、小さい蝶の形をした飛び道具を出す技。飛び道具の移動スピードは遅く、一定距離を進むか闇慈がダメージをくらうと消滅する。この飛び道具の特徴は、相手がガードすると一度上に跳ね上がって、そこから落下軌道をとるしゃがみガード不可の蝶に変化するところ。密着でガードされてもスキはほぼないので、近距離で多用し、落下軌道の蝶と下段技との同時攻撃が誰もが考えつく強力な戦法だろう。ちなみに、直に当たるより、落下軌道時のほうが威力が高い。

風神／姿勢を低くして高速で突進、扇子を広げて攻撃する技。扇子を広げるまで攻撃判定がないので、攻撃力を持ちつつ移動する技ではないことに留意しよう。この技は相手に触れた場合、後述の派生技に移行でき、これの受け付け時間はかなり長い。SとHSでは移動距離とヒット時の効果に変化が見られ、それぞれSは短い、のけぞる、HSは長い、吹き飛ばす、という性質を持っている。また、HSは出始めに一瞬の無敵時間があるということも一応知っておこう。

凪刃／風神からの派生技の1つ。扇子で相手の足元をすくう攻撃を出せる。下段判定で、唯一S風神から普通に連続攻撃にできるため、使用頻度が高い。若干のスキは気になるが、相手との距離が離れるので反撃を受けづらいのも有利な特徴。ただ、攻撃判定はあまり大きくなく、風神が浅くヒットしたときはスカりやすいので注意。

針・壱式／風神からの派生技の1つ。その場で垂直に跳び上がり、上空から扇状に6本の扇子を同時に投げる。ほぼ真下～斜め前下までの約45度をカバーするので、相手が地上にいるならかなり安全に牽制することができる。ガードされてもスキが少ないので風神がガードされたときに出そう。

針・弐式／風神からの派生技の1つでしゃがみガード不能。なおコレに限っては風神からでなくても通常の各種ジャンプ中に単体で出せる。見た目は垂直ジャンプ後に青白い球体を発生させて少しの間空中に停滞する形だ。風神からの派生で出した場合は垂直ジャンプが高いため、連続ヒットどころかガードもほとんど望めない性能だが、通常のジャンプから使う場合は、空中連続技や低空で出すといった効果的な使用法がある。

必殺技	陰(おん)	→↓↘+HS	90	—
			25+60	—



必殺技	戒(かい)	↓↙←+PorK	P 42／K 25	立／空／空F
			P 20+72／K 25+18	2

Pボタン　Kボタン



覚醒必殺技	一誠奥義「彩」(いっせいおうぎ・さい)	→↘↓↙←→+HS	20×11、100	全
			—	2



一撃必殺技	絶(ぜつ)	↓↘→↓↘→+HS	全体力	全
			—	—



紅／ガードポイントのある通常技で、相手の攻撃をガードできたときに出せる技。その場から上昇しつつ多段攻撃を繰り出し、最後に両手を広げて相手を吹き飛ばす。この技には無敵時間はないのだが、攻撃発生が早いため非常に潰されにくく、ヒットした場合、相手は地上までダウン復帰不能という高性能ぶり。これ以外にもダメージの高さや、多少離れた相手も巻き込んで攻撃してくれる特徴を併せ持つが、コマンドの受付時間がやや短いのが難点となっている。よって、ガードポイントのある通常技には毎回Pを押してこの技を仕込んでおくのが簡単な活用法になるぞ。
陰／斜め上に跳んで空中の相手をつかむ投げ技。成功すると巨大な扇子に閉じこめて電撃によるダメージを与える。つかみ判定はあまり強くないが、相手の空中フォルトレスディフェンスをつかめるので、使い方次第では非常に強力。また、ヒット時はダウン復帰不能なので、各種追撃が可能。ダメージが高く、ヒット数も少ないので連続技に重宝するはずだ。
戒／前方に小さく跳んでつま先をそろえて急降下する技。攻撃判定が中段で、ガードされてもスキが小さく、ヒット時は追撃可能なため連係で重宝する。PとKの差は大きく、ダメージ、攻撃判定の出現位置、ジャンプまでの時間などが挙がる。ダメージはPが高く、攻撃判定はPが着地と同時、Kが落下中に発生する。ジャンプまでの時間はPが早いが、一瞬では空中判定にならないぞ。
一誠奥義「彩」／巨大な扇子を前方で水平に回転させる技で、ヒットするとそれが垂直方向に閉じ、追撃が可能だ。無敵時間は暗転中にしか存在せず、暗転前、暗転後から攻撃発生までの間は無防備だ。つまり起き上がりや割り込みには使いにくいので、連続技に活用ポイントを求めよう。
絶／一度画面外に消えたあと、巨大な龍に乗って画面を横切る技。そのあと画面内に戻ってきて頭を扇子で叩くまでがこの技の全体像だ。攻撃判定は龍にあり、やられ判定は乗っている闇慈にある。一度画面端に消えるので、画面端が近い場合は攻撃発生が早いと言えるが、無敵時間は画面端に消えるまでしかなく、結局のところ攻撃発生が遅いので当てにくい。また、空中ガードも可能だ。

ボールを意のままに操り、通常技を冷静に選択していく。あるときは奇襲、あるときは牽制。時間と空間を目一杯使って相手に動くことの恐怖心を与えられればおのずと勝利は手の中に。

ヴェノム
VENOM



カラーバリエーション



移動各種



各種ガード



各種やられ状態



気絶



時間切れ負け



挑発



敬意



登場時演出



勝利時演出



立ち（近距離）

P		K		S		HS	
6	立/屈	12	立/屈	16、16、16	立/屈	40	立/屈
14	1	14	1	38、38、38	3	38	3



しゃがみ

P		K		S		HS	
7	立/屈	8	屈	22	立/屈	20、20	立/屈
14	1	14	2	26	2	38、38	3



ジャンプ

P		K		S		HS	
10	立/空	12	立/空	24	立/空	36	立/空
14	1	26	2	26	2	26	2



レバー入れ（遠距離）

P		K		S		HS	
28	立/屈	—	—	24	立/屈	52	立/屈
26	2	—	—	26	2	38	3



ダストアタック

S・HS同時押し

40	立	38	3



足払い

⬇+S・HS同時押し

20、20	屈	26、26	2



デッドアングルアタック

攻撃ガード中に➡+ボタン2つ同時押し

20	立/屈	26	2



通常投げ

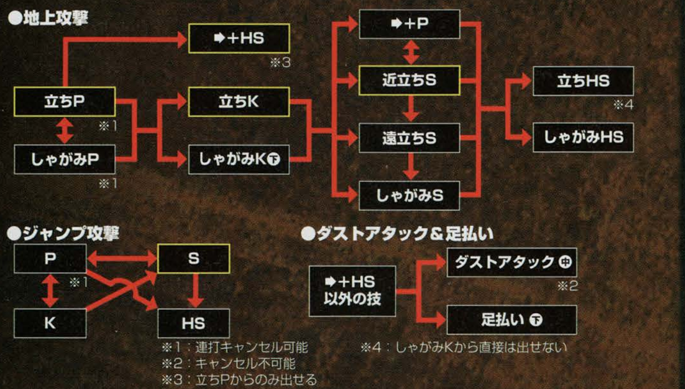
地上の相手に対して近間で⬅or➡+HS

～58（※）	43（投げ間合い）	40	—



※打撃による中断でダメージが変化

ガトリングコンビネーションルート



■地上攻撃

接近戦では発生の早いしゃがみKとジャンプキャンセル可能な近立ちSが軸となる。ガトリングはしゃがみKスタートで下段判定を活かし、近立ちSや相手との距離にとらわれないしゃがみSにつないでいこう。中～遠距離では基本的に遠立ちSと➡+HSがメインで、これらを使って牽制していくが、ボール生成で設置したボールを弾くために各種通常技は使うことになる（対戦攻略参照）。あとは対空兵器として➡+Pとしゃがみを覚えておけばいいだろう。前者はとっさの場合、後者は"置いておく"感じで使うと強力だ。

■ジャンプ攻撃

横方向のリーチに難があるヴェノムのジャンプ攻撃。頻繁に使うのが圧倒的な下方向への判定を持つHS。次いでジャンプキャンセル可能な点を活かした空対空用にS。Sはめくり性能も高いが下方向への攻撃判定は弱い。そして両者の特徴を併せ持ったK。ただし下方向がHSより弱く、めくり性能もSより弱い。万能ではあるが、威力が低いため地上技につなげにくいので多用はしない。

■システム共通技

ダストアタックはリーチ、攻撃発生ともに比較的標準な性能を持っている。やはりその後の連続技による追加ダメージが魅力的なのでうまく散りばめていきたい。足払いは2ヒットするタイプ。リーチは短いがしゃがみKからガトリングでつなげることができたり、ヒット時は連続技や起き攻めが強力なので多用していこう。投げは相手を球体にしたあと、素早く追い討ちすることで相手を画面端に叩きつけることができる。この場合ダウン復帰がとれないので、跳ね返ってきたところをさらに追撃することが可能だ。結局は低ダメージに甘んじることになるが他キャラよりはマシ。これも多用していくこと。最後はデッドアングルアタック。攻撃判定が大きいので当てやすいぞ。

必殺技	スティンガーエイム	←タメ→＋SorHS(押しっぱなし)
S 30→22×2→22×3→22×6／HS 44→25×2→25×3→25×6※	全	
15+12	2	


タメ最大時
※)タメ時間の長さによってダメージとヒット数が変化

必殺技	カーカスライド	↓タメ↑＋SorHS
S 36／HS 50	全	
15+12	2	


Sボタン　HSボタン

必殺技	ボール生成	↓↙←＋攻撃ボタン
—	—	
0	—	



P配置　K配置　S配置　HS配置

必殺技	ダブルヘッドモービット	→↓↘＋SorHS
S 17×4／HS 21×4	立／屈／空F	
S 13+21／HS 20+26	2	



必殺技	瞬間移動	→↓↘＋K
—	—	
0	—	



必殺技	マッドストラグル	空中で↓↘→＋SorHS
S 12×4／HS 15×4	立／空／空F(HS着地後 立／屈／空F)	
15+10(HS着地後 72)	2	



スティンガーエイム／真横にボールを打ち出す技。タメに要する時間が結構長い。SとHSでは弾速の違いが顕著に現れ、HSのほうが断然速い。そして、この技で打ち出したボールで、生成して設置されているボールを反射させることが可能だ。また、この技は出したときにボタンを押しっぱなしにすることでボールが禍々しい気弾に変化する。この気弾は溜めた時間によって2、3、6ヒットと3段階にヒット数が上昇、ダメージもそれに応じてうなぎのぼりで高くなる。3段階まで溜めた場合は、連続技を狙えたりガードレベルを一気に点滅させるほどの効果があるのがポイント。なお、気弾の速度は最初の打ち出すコマンドで決定されており、Sだと遅く、HSだと速い。

カーカスライド／地面にボールを打ち付ける技で、ボールは反射して斜め方向に飛んでいく。Sで出した場合は約45度に打ち付け、HSで出した場合はほぼ真下に打ち付ける。HSは画面一番上と地面の間を1往復半反射して上に消えていく。

ボール生成／そのままでは攻撃力を持たないが、打撃を当てることで攻撃力を持ちつつ射出されるボールを画面上に設置する技。各ボタンによって生成されるボールの位置が異なり、Pだと自分の膝元へ、Kだと斜め上に、Sだと中距離真横に、HSだと遠方真横にボールを設置する。各ボタンで画面上にボールを1つ、かつ複数設置可能。つまり最大で4つだ。また、ボール設置後に再度生成のコマンドを入力すると、設置されたボールの並びがボタンに応じた陣形に変化する。陣形はPだと斜め下から斜め上にむかって一直線、Kだと目の前にひし形、Sだと目の前に「へ」の字を描き、HSだと斜め上から斜め下に一直線に並ぶ。

さて、次は打ち出したときの性質。設置してあるボールを弾くと、打撃のベクトルと同方向に射出される。そして弾いた技の攻撃力により弾速度とボールの威力が決定し、攻撃力が高いと弾速度が早くなりボールの威力も高くなるのだ。つまり、斜めに向いている打撃を当てたら斜めに飛んでいき、HSで弾くと高速で飛んでいって威力も高いということ。なお、ボールはボールに接触すると反射する性質があり、また、一度弾いたボールを追いかけて再度弾くことはできない。

覚醒必殺技	ダークエンジェル	↓↙←↙↓↘→+S	12×28	全
			—	3



覚醒必殺技	レッドヘイル	空中で↓↘→↓↘→+HS	26×8	全
			—	2



一撃必殺技	ディムボウガー	↓↘→↓↘→+HS	全体力	全
			—	3



ボールグラフィック一覧



ダブルヘッドモービット／キューを回転させて斜め上に掲げつつ突進する技。SとHSの違いは前進距離やダメージ、技の硬直に現れる。Sはあまり移動せずダメージも低め、硬直も少ない。HSは大きく移動してダメージも高いが、反撃を受けるほど硬直がある。Sは牽制、HSは連続技用だ。ちなみにこれでボールを弾くと上に飛んでいく。

瞬間移動／上空にワープする技。基本的には斜め上にワープするが、生成されたボールがある場合はその上にワープしていく。複数のボールがある場合は画面上にもっとも長く停滞している、最初に生成されたボールのところへワープしていくぞ。ちなみに、ワープ後は通常ジャンプと同じ状態なので、技を出したり空中ガードが可能だ。

マッドストラグル／空中で一瞬静止し、斜め下にキューを突きだして急降下していく中段技。HSは着地後に回転しつつ蹴り上げる技に移行し、ヒットすると相手を浮かす効果を持つ。Sは着地後相手よりも早く動き出せるほど硬直が少ないため、状況によっては地上技を目押しで連続ヒットさせることが可能だ。おもにSを使うことになる。

ダークエンジェル／構えたあとに巨大な気弾を撃ち出す技。気弾は攻撃判定を常に持ちつつ前進、うまく当てれば29ヒットほどの多段ヒットとなる。空中ガードはできる。この技は出始めに無敵時間があり、無敵時間が切れると同時に気弾が出現するので、コマンド入力さえできれば悪くとも相討ちを取れるのが強みだ。なお、この技では生成されたボールを弾くことはできない。

レッドヘイル／空中で斜め下にキューを向け、ボールを8個連続発射する技。地上に到達した場合は斜め上に反射する。また、この技で生成されたボールを弾くことも可能。ダメージは覚醒必殺技にしては高くないが、連続技がメインだろう。

ディムボウガー／キューを斜め上に振って攻撃、ヒットした場合は相手をボールにして前方に設置する。そして回りを8つのボールで取り囲み、その8つのボールが次々とヒット、爆発して相手をKOに至らしめる。攻撃発生はあまり早くなく無敵時間もあまりない。極めつけは空中ガードも可能という点だ。しかし、唯一の救いは目の前の攻撃判定がかなり大きいこと。

髑髏、カラス、毒。テスタメントの技は暗黒面が非常に強い。中～遠距離で狡猾に戦い、毒でじわじわなぶるのもよし。近距離で➡＋Pの中段を活かしたラッシュをかけるもまたよしだ。



テスタメント
TESTAMENT

カラーバリエーション



移動各種



各種ガード / 各種やられ状態



気絶 / 時間切れ負け / 挑発 / 敬意



登場時演出



勝利時演出



chapter 2 graphics

死神の微笑む大鎌を持つ、混沌から復活した真の主役……

	P		K		S		HS	
立ち（近距離）	8	立/屈	18	立/屈	24	立/屈	14×4	立/屈
	14	1	26	2	26	3	38×4	3
しゃがみ	8	立/屈	12	屈	28	立/屈	42	屈
	14	1	14	2	26	2	38	3
ジャンプ	10	立/空	18	立/空	30	立/空	38	立/空
	14	1	26	2	26	2	26	2
レバー入れ	24	立	—	—	8×6	立/屈	46	立/屈
	26	2	—	—	26×6	2	38	3







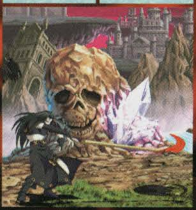








テスタメントには
➡+Kがありません




ダストアタック

S・HS同時押し

30	立	12	2



足払い

⬇+S・HS同時押し

25	屈	26	2



デッドアングルアタック

攻撃ガード中に➡+ボタン2つ同時押し

25	全	26	2



通常投げ

地上の相手に対して近間で⬅or➡+HS

70	45（投げ間合い）	40	—



■地上攻撃

地上では得物のおかげで相当大振りな攻撃が多いテスタメント。なかでも立ちHSの大きな攻撃判定が目立つ。キャンセルもかかるので高性能だ。次に立ちKと立ち近S。いずれも技のスキが小さく、攻撃判定が結構大きいのでガトリングの初手に登そう。➡+Pはしゃがみガード不能で、そのあとガトリングにつなげられるので猛威を振るうだろう。➡+HSは非常にリーチは長いが、振り下ろす大鎌部分に攻撃判定がないので、完全に対地用となっている。ジャンプ防止にはならないし、近距離の相手には当たらないぞ。しゃがみ技は下段であるKとHSが強力。とくにHSはリーチも長く相手はダウンするので、足払いよりも強力と言える。なお、下段判定ではないがしゃがみSもリーチがあるためガトリングや牽制で使いやすそう。

■ジャンプ攻撃

ジャンプ攻撃で一番先に「強い」と思うのがHS。法外な攻撃判定を持っているので強力だ。あとは横方向にリーチのあるS。ジャンプキャンセル可能なのでガトリングや連続技で活躍しそう。PやKといった小技はあまり攻撃判定が広くないため弱め。一応Pはめくりを狙えるが……やはり得物が重要ということなのか？

■システム共通技

ダストアタックは少し手前の地面から数本の手が伸びる技。モーションが非常に見切りにくい。ただ、このあとのホーミングジャンプはすんなりいかないので空中連続技に影響するだろう。足払いはしゃがみHSの脅威に影を潜めてしまう。投げは相手を反対方向に投げるもので、空中にいる間に追撃することが可能だ。ここでナイトメアサーキュラーをくらうと毒効果が発生するので、ある意味ほかのキャラのコマンド投げに匹敵する強力な技となる。デッドアングルアタックは➡+Pとおなじグラフィック。リーチが短いのが欠点だ。

※）技データはすべてCPU登場時以外のもの。

必殺技 ファントムソウル	ドクロ 15／カラス突進 40／カラス羽 5×3／カラス変身 50	全
	10+12(カラス攻撃各種 +12)	2(カラス羽攻撃のみ1)

ドクロ1　ドクロ2



カラス突進攻撃　カラス羽攻撃　カラス変身攻撃



必殺技 グレイブディガー	60	立／屈／空F
	25+60	3



必殺技 エグゼビースト	40	全
	20+12	S 2／HS 3

相手正面　相手背後



ファントムソウル／掌から空中ガード可能のドクロを出す技。ドクロが一定距離を進んで攻撃判定を持ったところで、回りに鬼火ライクな赤い揺らめきが発生する。ドクロはしばらく漂いつつ前進し(一定距離)、ヒット時は相手をマーキングしてカラスの自動攻撃が始まる。逆に相手の攻撃をくらうとそこでドクロは消えてしまう。この技は前方と斜め上に出す2種類があり、斜め上に出たドクロは斜め下に向かって漂う。また、一度ドクロが出現すると、ガードさせるか自然消滅するか、もしくはマーキングが終了するまで次のドクロは出ない。なお、技の硬直はなんと攻撃判定発生前に切れる。

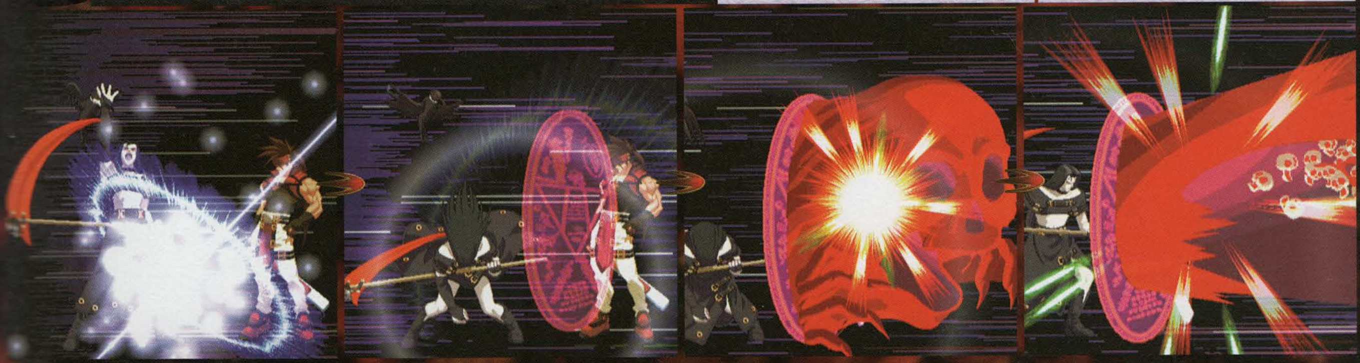
次はカラスの自動攻撃について。前述の通り、ファントムソウルがヒットするとカラスが自動でランダム攻撃を一定時間しかけるようになるが、逆に、テスタメントが攻撃をくらうとマーキングが解除される。このランダム攻撃の種類は3つあり、1：カラス自らの突進、2：カラスが3枚の羽を斜め下に飛ばす、3：カラスが相手の頭上まで移動し、サキュバスに変身して大鎌を振り下ろす、である。順に攻撃にかかる時間が長くなり、攻撃スピードも遅くなる。1は飛び道具ヒットから2ヒットになるほど早く、戻りも早い。多い場合で約6回ほど自動攻撃をする。2は羽1枚ごとのダメージが非常に低く、ただの嫌がらせでしかない。これは多い場合で約4～5回ほど自動攻撃する。最後の3はダメージが高いのだが、前進しているだけで攻撃が回避できることもあるほど、横方向の判定が小さくサーチしてから攻撃するまでの時間が長い。それゆえ、どんなに多くとも4回以上自動攻撃をすることはまずないようだ。ちなみに、カラスの攻撃は3種とも攻撃判定が無属性であり、あらゆるガードで防御可能。

グレイブディガー／大鎌を振りかぶりつつ大きくステップし、着地で大鎌を振り下ろす攻撃。最大ズームアウト画面で端から中央まで届くほどの突進距離を誇るのが特徴。ただ、攻撃発生が少し遅いので連続ヒットする状況はあまりないようだ。そして、ガードされた場合のスキが若干大きいのが弱点。また、大鎌を振り下ろすときに攻撃判定がなく、上方向に対しては苦手と言える。

必殺技	ウォレント	12	立／屈／空F
		10+72	2



覚醒必殺技	ナイトメアサーキュラー	60	全
		—	3



一撃必殺技	セヴンス サイン	全体力	立／屈／空F
		—	—



エグゼビースト／地面から謎の生物を召還、この生物が口を開けて突進していく。空中ガード可能技。生物の出現位置は2通りあって、一方は相手の背後の画面端から、もう一方はテスタメントの目の前から相手に向かう形をとる。生物の突進距離は決まっており、技の硬直は生物が消える直前まで続くが、突進スピード自体が速いのでスキは小さめだ。また、ガードさせるとテスタメント側が早く動けるため、牽制技として優秀と言える。
ウォレント／相手の攻撃を受けると液状になって消滅し、相手の背後にワープして地面から無数の怨霊を吹き上げて攻撃する、いわゆる当て身技。当て身能力は、飛び道具を含めた攻撃判定のあるすべての技を取れるほど優秀だ。また、基本ダメージは低いが、体力が徐々に減っていく毒の効果があるのが重要。毒の効果はテスタメントがダメージを受けるか一定時間経過するまで続き、かなりの体力を奪う。なお、発動から当て身が成立するまでがやや遅めで、成功時の攻撃発生も遅いため、すかされたりガードされたりすることもある。
ナイトメアサーキュラー／正面へ巨大な魔法陣を作りだし、そこからドクロをかたどった異界の住人を召還する。そして、異界の住人の口が裂け、そこから無数の小さいドクロが吐き出される技。この技の最大の特徴はウォレントと同様、一定時間毒の効果を相手に与える点である。ダメージは毒の効果がフルに作用してやっと並の威力になる程度だが、毒の効果はコンボ補正の影響を受けないので、安定したダメージが入るのが強力だ。さて、この技は無敵時間はあるものの攻撃発生前に切れてしまう。だがテスタメントが攻撃をくらったとしても攻撃は発動するので、相討ちOKで使えるのが相手にとっては痛い。また、射程距離が長く、空中ガードが可能な点も付け加えておこう。
セヴンス サイン／大鎌をもう1本出現させ、両方の大鎌を交差させて相手を斬る技。ヒットすると相手を寝台に寝かせ、サキュバスが出現して相手の胸板を一突き、大量の血が飛び散る演出になる。この技は無敵時間がないものの、攻撃発生が早いので見てから打撃で潰すことはできないし、空中ガード不能という特性もある。リーチは短いものの比較的当たりやすい一撃必殺技と言えるだろう。

※）技データはすべてCPU登場時以外のもの

chapter 2 graphics

スピード&パワーを兼ね備えたキャラで、3段ジャンプと2回空中ダッシュが可能。身体を変形させて繰り出さす攻撃はトリッキーだ。布石型の必殺技を駆使した連係が強力な武器。

ディズィー DIZZY



カラーバリエーション



移動各種



各種ガード



各種やられ状態



気絶



時間切れ負け



挑発



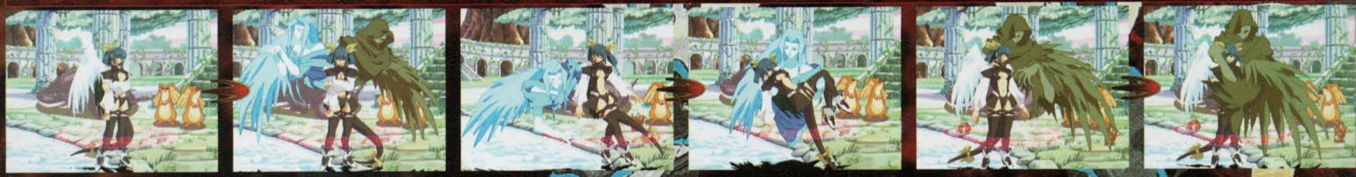
敬意



登場時演出



勝利時演出

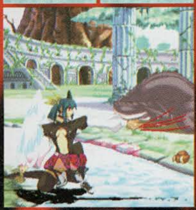


光の魂と闇の器より生まれいでたる創始の獣、その瞳は森羅万象のすべてを映し出す……

	P		K		S		HS	
立ち(近距離)	10	立/屈	16	立/屈	26	立/屈	40	立/屈
	14	1	26	2	26	2	38	3
しゃがみ	8	立/屈	18	屈	28	立/屈	56	立/屈
	14	1	26	2	26	2	38	3
ジャンプ	12	立/空	16	立/空	30	立/空	42	立/空
	14	1	14	1	26	2	38	3
レバー入れ(遠距離)	26	立/屈	—	—	20×5	立/屈	42×2	立/屈
	26	2	—	—	26×5	1	38×2	3















ディズィーには➡+Kがありません




ダストアタック

S・HS同時押し

50	立	38	3




足払い

⬇+S・HS同時押し

40	屈	38	3




デッドアングルアタック

攻撃ガード中に➡+ボタン2つ同時押し

25	全	26	2




通常投げ

地上の相手に対して近間で⬅or➡+HS

60	49(投げ間合い)	40	—




chapter 2 graphics

■地上攻撃

全体的に攻撃力が高く、地上での立ちあいにおいて強さを発揮する通常技の中で、特に注目するべき攻撃は立ちHSと各種しゃがみ攻撃。前者の立ちHSはガトリングコンビネーションのシメとしてはもちろんのこと、中間距離における牽制技としても優秀で、ヒット後は「魚を採る時に使ってたんです」が連続ヒット。後者のしゃがみPは割り込みや反撃性能に優れ、しゃがみKは通常技で唯一の下段攻撃になる。また、しゃがみSは対空性能に優れ、しゃがみHSにいたってはダメージが高いうえに相手をダウンさせる効果を持つ。

■ジャンプ攻撃

指先の爪を伸ばして下方向を攻撃するジャンプPは攻撃力が低い反面、単体でも連続ヒットしていく優れもの。逆にジャンプKは膝部分に小さな攻撃判定しか持っておらず、単体での性能はかなり低い。ジャンプ攻撃の中でもっとも汎用性が高いのはジャンプSで、背中の羽を使った広範囲への攻撃は攻撃発生も早く、空対空、飛び込みのどちらでも当たり負けすることが少ない。また、腕を変形させて斜め下を攻撃するジャンプHSも攻撃発生こそ少し遅いが、判定の強さといった面ではジャンプSに優るとも劣らない性能を持つ。

■システム共通技

ダストアタックと足払いについては、どちらもリーチの面では申し分ない性能を持っている。しかし、その反面として硬直時間が極端に長く、ガードされると、ほとんどのキャラクターで反撃が確定する。➡+Pと同じ攻撃モーションのデッドアングルアタックは見た目の通りにリーチが短く、ジャンプ攻撃をガードしたあとなど、ある程度相手と密着した状態でなければ意味なし。また、ネクロで相手をつかみ上げて空中へと打ち上げる通常投げはダウン復帰ができない。このため、追い打ちまでを合わせればかなりのダメージになる。

※)技データはすべてCPU登場時以外のもの。

必殺技	はじめはただの明かりだったんです	20×3	全
		20+12	1



必殺技	魚を捕る時に使ってたんです	60	全
		25+12	2



必殺技	木の実をとる時に使ってたんです	20、55	全
		25+12	2



必殺技	よく話し相手になってくれます	かみつき 25／レーザー 45	全
		0+12	かみつき 1／レーザー 2



はじめはただの明かりだったんです／ギアとして分離した人格の一つ、ネクロが回転する両刃の鎌を弧を描くような上昇軌道で打ち出していく必殺技。攻撃判定の発生自体が遅いため、ほかの攻撃からは原則的に連続ヒットしない。その代わりと言ってはなんだが、単体でも最大3ヒットするうえに攻撃判定さえ発生してしまえば、仮に本体が攻撃を受けてもソード自体が消失することはない。
魚を捕る時に使ってたんです／ネクロと対になって、守護霊のように本体を守っているウンディーネを呼び出し、本体から少し離れた間合いへ氷柱を出現させる必殺技。攻撃判定の発生が非常に早いため、ガトリングコンビネーションからでも連続技として成り立つ。しかも、ヒットした打点が低い場合はカウンターでなくてもダウン復帰不能なため、ダウン直後の追い打ちまでがワンセットで確定してしまう。その反面としてガード時の硬直時間はかなり長いので、ある程度距離が近ければ十分に反撃を狙っていくこともできる。
木の実をとる時に使ってたんです／ウンディーネの腕によって打ち上げられた後、相手のいる座標を目指して直線軌道で飛んでいく帯電した槍を放つ必殺技。この槍は上昇中も攻撃判定を持っているため、一見しただけでは対空必殺技に見えないこともないが、攻撃判定の発生自体は若干遅めで無敵時間もなし。その真価は自動の追尾性能を持った飛び道具といった点にあり、発射から到達までの時間差を利用して、相手の行動を制限した状態で一方的に攻めていくことが可能。ただし、この間に相手の攻撃が本体へとヒットしてしまった場合、その時点で槍自体も消失してしまう。
よく話し相手になってくれます／本体を援護する破壊可能なオプションを生み出す必殺技。見た目のうえでは非常に判断しづらいが、それぞれに異なった性質を持つ全4種類のタイプが存在。その中で実体化後、個々に違ったスピードで直線上を突進しながら合計3回のかみつき攻撃をするものが2タイプ。もう1種類は本体の周囲を漂いながら停滞、接近する相手を自動で追尾して合計2回攻撃するタイプで、移動中は無敵なために破壊不能。最後の1種類は、突進攻撃後にワインダーレーザーを照射する特殊なタイプとなっている。

覚醒必殺技	インペリアルレイ	32×7	全
		—	2



覚醒必殺技	ネクロ怒った場合	34×6	ガード不能
		—	—



覚醒必殺技	ガンマレイ	26×5、26×32	全
		—	3



インペリアルレイ／巨大な火柱を連続的に発生させることによって、フィールド全体を薙払っていく覚醒必殺技。波のような軌跡を描きながら順番に発生する火柱1本あたりのダメージは高くない。しかし、相手を空中へと吹き飛ばしながら連続ヒットしていくため、画面端までの距離が遠ければ遠いほどヒット数とダメージが高くなる。また、火柱の攻撃判定は空中まで存在しているので、ジャンプ攻撃を撃ち落とす対空技としても効果を発揮。仮にガードされた場合であっても相手を画面端まで運んでいくことができるため、基本的に反撃を受けることはない。ただし、攻撃判定が発生した直後に無敵時間が切れてしまい、相討ちとなった場合は火柱が1本だけしか発生しない。

ネクロ怒った場合／フィールドに描き出した魔法陣へと相手を引き込んで棺桶に閉じ込め、身動きが取れなくなったところをネクロが引き絞った弓から発射される光弾で射抜く覚醒必殺技。この技は各種の投げと同じ扱いになっているため、基本的にガードで防ぐことができない。これは裏を返してみれば、原則的に一切の攻撃から連続ヒットすることがなく、たとえ起き上がりに重ねられた場合であってもジャンプでの回避が可能。発動直後の暗転を見てからでも、レバーをあらかじめジャンプ方向へと入力しておくことで回避できる。ただし、発動から攻撃判定＆やられ判定の発生までに若干のタイムラグが存在するため、判定が持続する攻撃以外では発動を止めることができない。

ガンマレイ／ネクロの掌から照射される牽引レーザー発射後、巨大なドラゴンへと変形した羽から画面を覆い尽くすほどの強力なレーザーを前方に発射していく覚醒必殺技。一撃必殺技の代わりとも言えるこの技は、発動時にMAX状態のテンションゲージをすべて消費するだけあってダメージも凶悪で、ヒット時には体力ゲージの半分以上を奪い取る。しかし、その反面として攻撃判定の発生が非常に遅く、よほどのことがない限りはヒットしないのも事実。ただし、レーザーをフォルトレスディフェンスした場合はテンションゲージがMAXだったとしても、そのほとんどがなくなってしまい、通常ガードした場合ではかなりの体力をケズリ取られることを覚悟しなければならない。

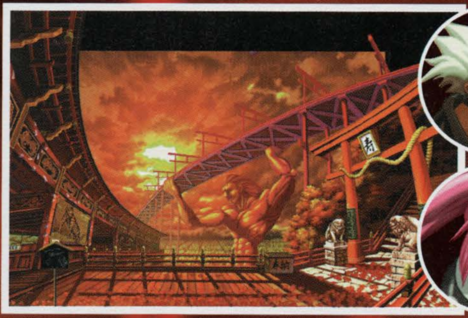
※）技データはすべてCPU登場時以外のもの

BACKGROUND ARTWORKS

[BY YOUR SIDE "G.GEAR"]

GGXの22世紀という未来世界を構築するうえで重要な役割を果たすのが背景アートの存在。プレイ中は隅々まで見ることができないステージ世界を貴重なカラー原画とともに存分に堪能してほしい。

COLONY チップ・梅喧・闇慈ステージ





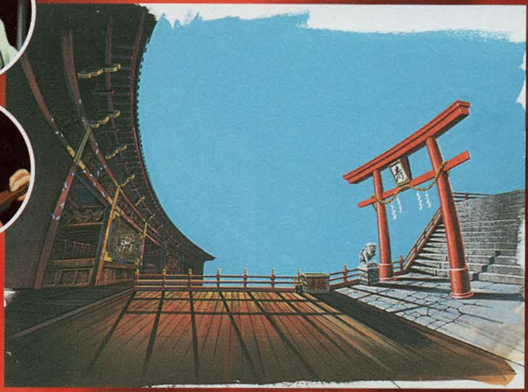




紅葉、雲海から漏れる陽光、橋を支える仁王像、繊細かつ豪快なオブジェクトで構成されるCOLONY。日本の京都や奈良を連想させるステージである。当然、日本人と日本に憧れを抱く者の舞台となっている。









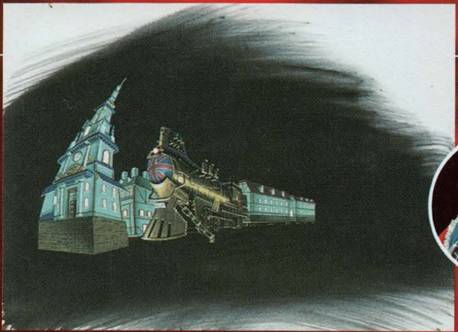




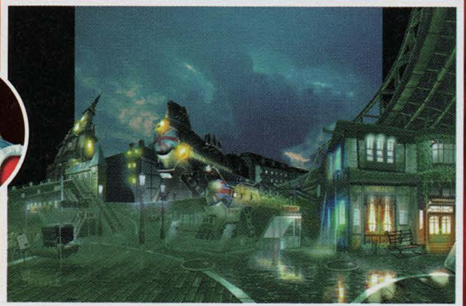
初期の設定資料では夕日が太陽になっている。ラウンドが進むと昼から夕闇へと変わる演出が用意されていたのかもしれない。また、実際のゲーム画面では剣士風の女性や掃除する巫女、虎の絵を見る僧などが配置されて賑やかになっているのが特徴。

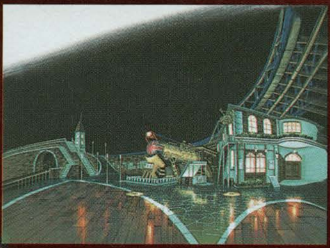
LONDON アクセルステージ













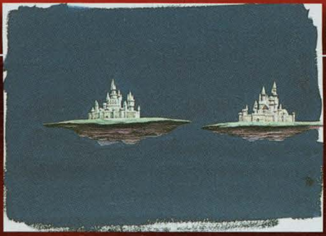
ユニオンジャックがまぶしい機関車D-51(?)をはじめ、石畳やマンホールがロンドンらしさを演出している。原画では、車輪の付いた民家を牽引しているように見える。未来の寝台車なんだろうか?

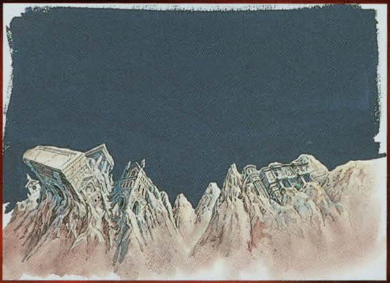
野良犬、どしゃぶりの雨、旧時代のものであろう輸送機関、民家の窓からもれる暖かな明かり。すべてが22世紀に漂流したアクセルの孤独を際だたせているようだ。彼が元の時代に帰るのはいつの日か……。

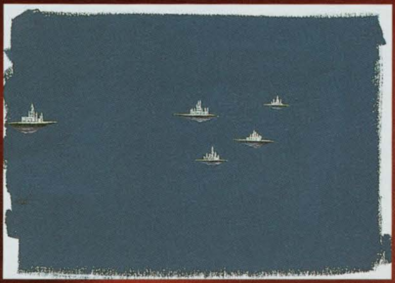
HELL テスタメントステージ



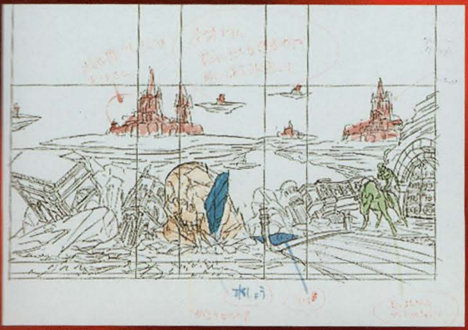








テスタメントステージの荒涼たる景観は、人類が本能的に有している死のイメージをダイレクトに喚起させる。彼の地はまさに地獄だが、この空間で闘うからこそ生命の実感を得られるとも言えるのだろう。





中央の原画はまさに「全体的に岩山に巨大な建造物が彫ってある状態です」という指示どおり。一番下の原画の細部にいたるまでが正確にゲーム画面で再現されている。ちなみにバックの浮遊城は彫り物ではないそうだ。

CHINA 紗夢ステージ



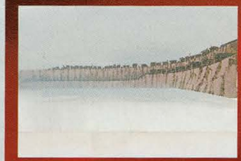
設定資料によると「龍は生きてる」らしい。それじゃ生龍焼って……。基本的にすべての建造物は木製で、禁煙の看板には「厳禁吸煙」と書いてあるぞ。豚を選び続けるオバサンと震えまくりのジイサンが逝ケてる。

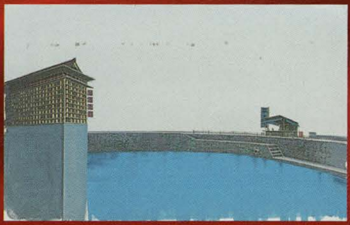


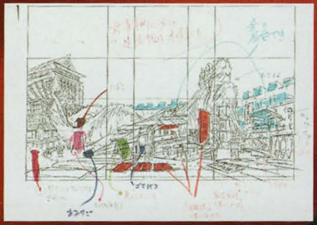


鳥の巣箱やポスト、そして屋台。そこに在る人々の暮らしが躍動感あふれる雰囲気を醸し出す紗夢ステージ。看板の漢字やドラゴンに焦点をあてると、画面全体のチャイナ感が増大してリアルに伝わってくる。









GROVE ディズィーステージ







空は青く澄み渡り、輝きと純粋な祈りに包まれたステージ。原画も実に幻想的な絵が用意されている。妖精のようにうつろう燐光、人とギアをこわがらない小動物などは調和した楽園にふさわしいオブジェクトだ。



設定資料によると中央の大樹は「木目に紛れるように、さりげなく女性の形をとっている」のだが、全然さりげなくないような……。地面を縦に走るのは川ではなく「かなりの『浅瀬』の水たまりです」だそうだ。



MAYSHIP メイ・ジョニーステージ







宮崎アニメに出てきそうな戦闘機群。もしも空を飛べたら～(古い)。ガラスばりの部分に映る雲海と背景の青が心に染み渡る。設定資料に4機すべて同型機とあるが、一機につき銃座が5門もある強力艦隊だ。

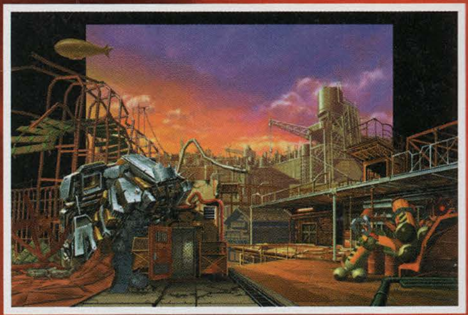




ZEPP ポチョムキン・ファウストステージ



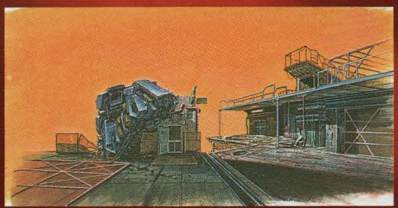






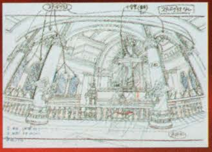
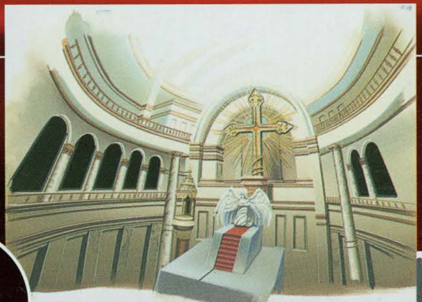
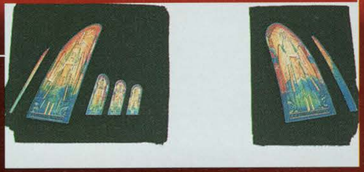
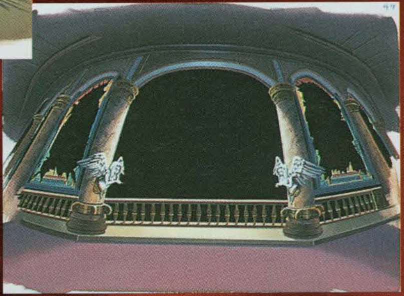


巨大なジャンクヤードといった感じのZEPPステージ。鉄板で固められた背景はネジ一本に至るまで微細に描き込まれている。遠景は鉄骨やタンクやクレーンが乱立する近代的な物をイメージしたとのこと。





PARIS ソル・カイステージ

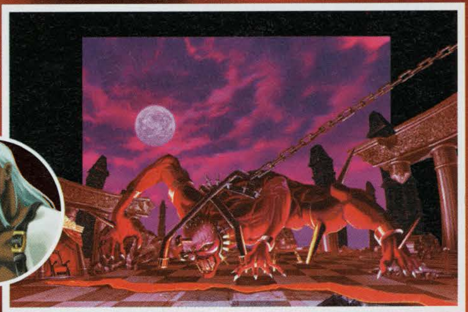
神聖なパーツが盛り込まれているステージ。ただ一つ、割れたステンドグラスの原画は背教者のイメージといったところだろうか。聖騎士団団長カイ=キスクと彼と因縁の深いソル=バッドガイの決闘場である。

ゲーム中では夜の教会といった雰囲気でどことなくダークなムードがたちこめる。柱は大理石、十字架に絡み付くいばらは金属製なのである。なお、美しいステンドグラスは戦闘中に木っ端微塵になるという演出が加わる予定だった。

NIRVANA ザトー・ヴェノムステージ





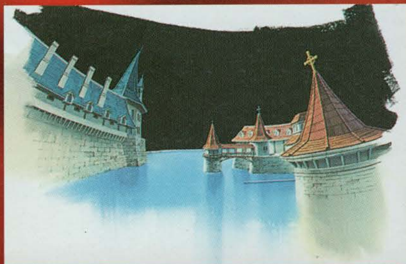


紫の月に紫の空、地に結い付けられた異形の怪物。オカルティズム全開の背景とメタル調BGMが融合して、得も言われぬ頽廃さを生むNIRVANA（涅槃）ステージ。とりあえずは怪物の正体を知りたいところだ。

RUSSIA ミリアステージ





バックの滝や噴水に象徴されるように水が基調となっているステージ。画面左の地面には水がはっていて、背景の建物が映りこんだり、キャラクターの足が浸る仕組みになっている。ちなみに鳩は4匹まで増えるぞ。

SOL-BADGUY





あらためて「人間」であることの定義を考えるソル。面倒になったのか「そういうヤツがいただけだった」と、ディズィーに背を向けた。

旅路の果てにソルは人間とギアのハーフである少女ディズィーと邂逅する。己に課した『生体兵器(ギア)の抹殺』を貫くソル。彼がディズィーに対してとった行動とは……。







KY KISKE





信念とは教えを疑わないことなのか、常に自分に問い、正すことなのか。己の手は無意味に力を弄ぶ為にあるのではないと語っていた。







ディズィーをはじめとするギアとの闘いはカイの「ギア＝悪」なる狭窄気味だった判断体系に影響を及ぼしたようである。彼の憎んだギアが彼自身を成長させたのだ。

MAY





孤独の意味を知る少女は、彼女に打ち解けた。
姉妹ができたようにはしゃぐ毎日……。



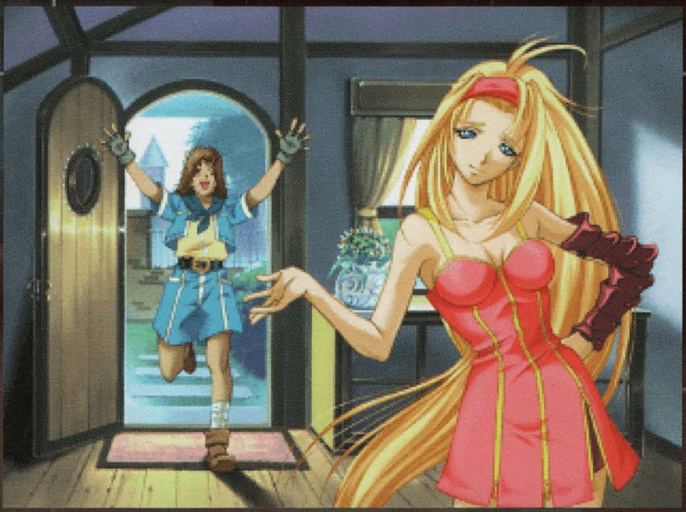




今回もジョニーとの仲に進展がなさそうなメイ。それでも彼女は恋に仕事(賊)に闘いにと小さな体でがんばり続けることだろう。新しい仲間、ディズィーとともに。

Millia Rage





ザトー亡き後、真の呪縛は彼の存在ではなく、彼に囚われていた自身にあると悟ったミリア。偽りの日常に脅かされることはもう無い。







ふたたび姿を現したザトーを前に、ミリアの心は過去にかき乱され混迷の底をさまよう。だが、ザトーの消滅を乗り越えて、ミリアの止まった時間が今動き出した。

ZATO-1 one





エディの体内で悠久に漂う意識は、その存在意義を自ら絶った。骨幹を失ったエディは別の宿主を求める。





自らの視界を代償にして手に入れた『影の能力』に自我を蝕まれたザトー。彼を求める救いの手が届くまえにザトーは『完全体』にと変貌を遂げてしまうのだろうか？

POTEMKIN





はじめからギアの正体を知ってのことか、浮遊国家ツェップの大統領はただ一言。「ご苦労だった。後は任せろ」





軍事都市ツェップの元奴隷兵士であった彼に大統領から「ギアを保護せよ」という隠密作戦が下る。祖国に殉ずる侠気の前にあらゆる障害は藻屑と消えていった。

CHIPP ZANUFF





たとえギアとはいえ、相手は女。苦戦を強いられた自分を恥じ、再び修行に明け暮れるのである。







敬愛する師を組織に殺害され、復讐を誓った外人忍者チップ=ザナフ。憎しみはやがて、彼の技とスピードに新たな力を付加させる。激しい死闘は彼にどんな夢を見せるのか……。

FAUST





ファウストと名乗る謎の医師は「始末をつけました」と、報酬も受け取らずに飛び立った。しかしギアの消息は知れていない。







正気と狂気という二元的思考では、到底はかり知ることができない名医(自称)ファウスト。結局正体は秘密らしいが、ハゲからアフロにはならないのであの闇医者とは別人!?

梅喧 BAIKEN





行く手を遮る者は容赦無く斬って捨てる彼女も、今回ばかりは興味の対象ではなかった。「興が冷めちまった」







大戦で多くのものを失い、絶望というトラウマを殺意で克服することを決意した梅喧。今回も「あの男」とは再戦は果たせず、彼女の放浪と闘いの日々はまだ終わらない。

蔵土縁紗夢





木っ端微塵にしてやった、とジャム。ちゃっかり賞金はいただいて念願の店を開いたようだ。







我流の中国拳法を体得した活発極まりない少女的料理人。恋に料理に生きるのが紗夢の青春である。賞金で屋台のローンは完済したけどビジュアル系恋人はまだのようだね(笑)。

JOHNNY





いつ何時もジョニーの差し伸べる手には救いがある。しかしこの結果が計画されていたモノであることには謎が残る。







ジェリーフィッシュ快賊団を統率する伊達男。女性であるという条件をクリアすれば人ギア問わずオーケーという美学の持ち主。今回、新たな女性クルーが入団したようだが？

AxL lOW





比較的見覚えのある未来へと跳んだアクセル。いつものことだが、また新しい厄介事が待っているのである。







意志とは無関係に時空を移動する能力を備えるアクセル。その体質は22世紀のとある名医(自称)も見放すほど。今回も故郷の20世紀には帰れなかったようだ。可哀想……。

御津 闇慈





あの男の足跡を追い続け、その目的を思考する闇慈。ディズィーとの出会いはどんな手がかりとなったのか。

舞が格闘スタイルの熱血漢。保護が迫られるほど減少した日本人の末裔であり、日本壊滅の元凶「あの男」を追って旅を続けている。直情型の彼が思慮に耽るとは珍しい?







VENOM





主を失った今、猟犬であることに意味を無くした彼は窓辺で何を思うのか。







ザトーに忠誠を誓う優しき暗殺者。現在、暗殺組織は事実上ヴェノムがトップなのだろうが、彼にとってそんなことはすでに意味が無いのだろう。ザトーがいない今となっては。



ゲームとファッションの融合

COLLABORATION GUILTY



撮影：宮沢 守氏

ファッションデザイナーの作品をゲームキャラクターに着せてみたとしたら？　そんな夢の企画が進行していた。国内外で幅広く活躍する服飾デザイナーMICHIYO INABAが、Sammyと手を組み、『ギルティギアX』のコスチュームデザインを製作したのである。今、GGXに新たな感性が吹き込まれる……。

ミリア=レイジED用コスチューム





シンプルなデザインなのだが、アイテムの防具が強烈なインパクトを醸しだす。ED画面では残念ながら見ることはできないが、衣装と共にシルバーメッシュの鮮やかな靴も製作されていた。

チップ=ザナフED用コスチューム





たくさんのポケットがポイント。被服者の運動性能を制限することのない機能的な作りだ。左腕の手甲が作品に格闘ゲームらしさを与えていてイイ感じだ。

蔵土縁 紗夢ED用コスチューム





幾数もの紐が光る異色作。だが、意外といっては失礼かもしれないが、紗夢のキャラクターにマッチしている。右手首の金属とEDでは見られない靴実物もあり、完成度が高い。

アクセル=ロウED用コスチューム





実は開発途中で消えたボツキャラ用に製作された衣装。コスチュームだけは日の目を見ることができた。

MICHIYO INABA PROFILE

バンタンデザイン研究所ファッションデザイン科卒業後、輸入テキスタイル会社入社(オートクチュール素材を学ぶ)。1993年にMICHIYO INABAとして独立。有限会社ワッツアップ設立。ファッションデザイナーのほかにも多くの仕事に従事し、内外から高い評価を得ている。

●近年の活動内容

1998年　2月Sammy株式会社と、『ギルティギア ゼクス』の業務用『NAOMI』基板内のコスチュームデザイン製作
4月東京コレクション1999-2000A/W発表『FEELER』

1999年　6月フランス映画祭トークショーコメンテーター
11月東京コレクション 2000S/S発表『TSUKI(月)』

2000年　2月小松ファッション・デザインコンテスト審査副委員長
4月東京コレクション 2000-2001A/W発表『melt』

MICHIYO INABAの世界にアクセス!
http://www.michiyoinaba.com/



極虎レェイデーズ

ジェリーフィッシュ快賊団

メイの一撃必殺技「メイと愉快な仲間達」でグゥレイトに突貫かましてくる全11孤児を大特集！　獣、少年風少女、眼鏡っ娘etc.幅広いフェチに対応した女性クルーたちの姿を見れーっ！

担当：ジェリー藤尾と不愉快な仲間達



ジャニス



▲黒猫のジャニスも立派なクルーの一員。尻尾のリボンがかわいいにょ。

ジュライ



▲短剣を手につっこんでくるジュライ。アイパッチで顔の怪我を隠しているのだ。

オーガス



▲先頭集団の黒い疾風オーガス。筋肉質でいかにも力仕事が得意といった感じ。

エイプリル



▲メイの親友エイプリル。獲物の舵を振り回して特攻してくる。無茶するなぁ。

ジュン



▲賊というより魔女見習いっぽいジュン。手に持っているのは方位計である。

フェーヴィー



▼金髪と黒いストッキングが悩ましいフェーヴィー。団の記録係らしいぞ。

マーチ



▲おそらく団最年少で愛らしいマーチ。でも人が圧死するさまを見て喜ぶのはどうかと思う。

ノーベル



▲いかにも発明BOY然としているノーベル。パワードスーツは「ノーベル拾重メカ」。

セフィー



▶鼻歌まじりで楽しげなセフィー。デッキブラシで対戦相手をクリーニングする。

リープ



▼団の料理長リープさん。みんなのお母さんといった感じですな。

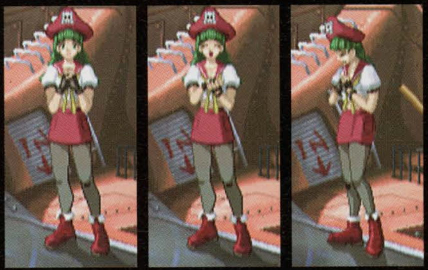
オクティ



▲前髪で目が隠れているのに索敵担当のオクティ。手にした望遠鏡が武器か？

緑子(仮)七変化

ジェリーフィッシュ快賊団非戦闘員の緑子さん（仮）は鈴木杏ぐらいブレイクすると思うのですがどうでしょうか？　今年の彼女はキャラクターの攻撃くらいや勝利、敗北に合わせて喜怒哀楽の表情を見せてくれるぞ、知ってた？　七変化なのに写真3枚だけですね、なる訴えは署で聞こう。快賊度はネモ船長並み。





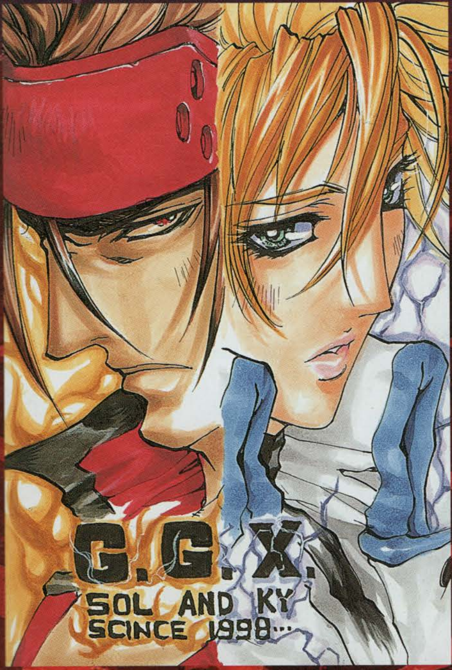


ガトリングアーティスツ!

ギルティギアでどこまでもアツくなれる！　そんなギルティフリークが集う灼熱の地、その名も「ガトリングアーティスツ!」。
今回は、アルカディア本誌で好評連載中の読者コーナー「アルカディア・フロンティアーズ」宛に送られて来たハガキと、同じく本誌連載中のギルティ情報コーナー「アソシエイションX」内で開催されている「ガトリングアーティスツ!」に送られて来た投稿作品で構成した、ギルティスペシャルエディションをお届け！



(千葉県　加川ガル吉さん)



(香川県　大林忍さん)



(福島県　栄和圭吾さん)



(和歌山県　山本弓さん)


(埼玉県　たじんこ君)



(東京都　葵さくらさん)


(東京都　守山いつかさん)


(静岡県　大宇ちゅうさん)



(千葉県　竜胆君)


(愛知県　つしろう君)



(香川県　こいけやまおさん)


(京都府　えむ君)


(埼玉県　尚哉ゆきさん)



(鳥取県　たつきば龍牙さん)


(島根県　かじやんさん)



(京都府　黒凶緋澄さん)


(山口県　里見ミカサさん)

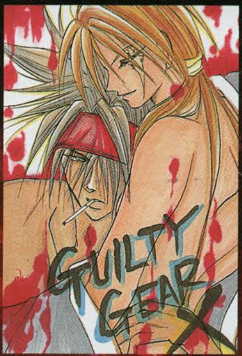
アルカディア第1号（99年12月発行）にギルティギアの続編情報が掲載されるやいなや、編集部には怒涛のやうにギルティ応援ハガキが寄せられることとなった。そのどれもが特濃（笑）のギルティフリークからばかりで、この事態を重く見た編集部は急遽ギルティ応援ページの設立を決定。それが「アソシエイションX」である。このページは主にギルティの情報ページを掲載していくことを主眼において作られたものの、気がつくと、同ページ内に設立された読者コーナー「ガトリングアーティスツ！」に丸々乗っ取られると言う事態を度々引き起こした。

読者様の気合と熱意をヘヴィに凝縮！

投稿イラストの人気No.1を誇ったのは、主人公であるところのソル＝バッドガイ。投稿開始当初から今日まで、安定した投稿量と高いクオリティの作品がガンガン送られて来た。最近の格闘ゲームでは、何かとヒロインやライバルキャラに人気が集中して主人公が霞んでしまうことが多い中、ここまで支持されるのは近年では珍しいことである。次に多かったイラストは闇慈&紗夢。新キャラということも手伝ってか、ファンからの期待のハガキがモリモリと集まった。特に、闇慈はキャラ露出と同時に人気が集中。一時は来るハガキは全て闇慈ばっかで、担当編集の机の上は闇慈地獄と化していた。



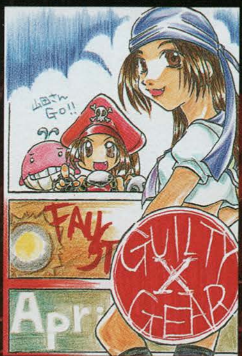
（佐賀県　アメンボウ星叫君）



（愛知県　SATORIさん）



（大分県　山本丈雄さん）



（神奈川県　深沢的さん）



（千葉県　奥碧蒼さん）

ネガティブプレイ無用の、この情熱を見よッ!



（大阪府　碧ぶに丸さん）


（福岡県　JOLLY・Sさん）



（福岡県　たこさん）



（大阪府　かずきともまやさん）



（長野県　出雲アキヲさん）



（香川県　大林忍さん）


（京都府　おろし君）


（埼玉県　うづき夏子さん）



（愛知県　早乙女ナミさん）



（岡山県　瀬戸川たくみさん）


（京都府　宣教師ゴンドルフさん）


（東京都　北都香さん）



（北海道　ビビガールさん）

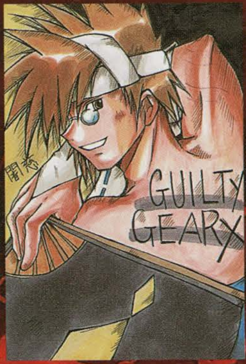

（青森県　片瀬みつみさん）


（山口県　里見ミカサさん）



（神奈川県　深沢的さん）


（大阪府　九条志嶺さん）



（熊本県　由本神真さん）


（京都府　三枝弥流さん）


（千葉県　加川ガル吉さん）



（新潟県　藤沢斎人さん）

沸点突破のテンションで、「X」の世界を駆けぬけろ!


（京都府　えむ君）


（富山県　都氏さとみさん）



（神奈川県　逢坂真澄さん）


（愛知県　真崎いつるさん）


（奈良県　六堆邸さん）



（東京都　ウニマル君）



（大分県　ぽぷろばさん）


（京都府　咲昏千歳さん）


（秋田県　矢尾そらたさん）



（福岡県　たこさん）

やはり驚くべきは、ここに掲載されているイラストの全ては「ゲーム発売前」に届いた投稿だということ。前作の人気が持続しているという要因もあったが、発売前からここまで盛り上がったゲームは、アーケード史上かつて類を見なかったのではないだろうか。読者の皆さんの熱意には、本当に頭が下がる次第です！　なお、アルカディア本誌ではまだまだギルティ関連投稿を募集してますので（2000年7月26日現在）、これからも皆さんの熱いギルティ投稿をお待ちしております。ゲーム発売前とはまた違った解釈で、キャラクターを描いて送って下さい！　今まで掲載されなかったディズィーのイラストは狙い目かも～。（ニセJK）



死闘 ギルティギア ゼクス開発者インタビュー 2000.06.30

ジェネラルディレクター
石渡 太輔

メインプログラマー
鈴木 孝司

グラフィックデザイナー
森 利道

グラフィックデザイナー
矢口 民雄

interview

**流されない確固たるスタイルと、貪欲なまでに限界へと挑む姿勢!
飽和する業界に新しい風を呼びこんだ、熱き漢たちの迸りを聞け!**

誕生・その名は『ゼクス』

アルカディア(以下:アル) 本日はお忙しい中お集まり頂いてありがとうございます。それでは早速ですが、『ギルティギア』が『ゼクス』として業務用で発売されるに至った過程をお聞かせ願えますか?

石渡(以下:石) 過程ですか? ……ええとね、どこから話そう?

鈴木(以下:鈴) ドラマチックかつカッコいいエピソードはないんですか? 脚色してもいいから(笑)。

石 じゃあ、そうだな、あれはまだ僕が学生だったころ……。

鈴 違うだろ(笑)。

石 PS版の開発が終了した直後かなぁ、コンシューマの他機種でも『ギルティ』を出そう、という話が持ちあがったんです。こちらとしては感覚的に1.75ver.という感じを製作する予定だったんですが、移植の企画中に「どうせ移植をやるんだったらアーケードでどう?」という話をいただいたんです。

アル その話はサミーさんのほうから来たんですか?

石 そうです。それで、最初はセガサターンへの移植を念頭において話が進んでいたんですが、どうせセガさんのハードを使うのなら、NAOMIで出そうということになって……。

矢口(以下:矢) そのまんまじゃん。

鈴 全然脚色してねぇよ(笑)。

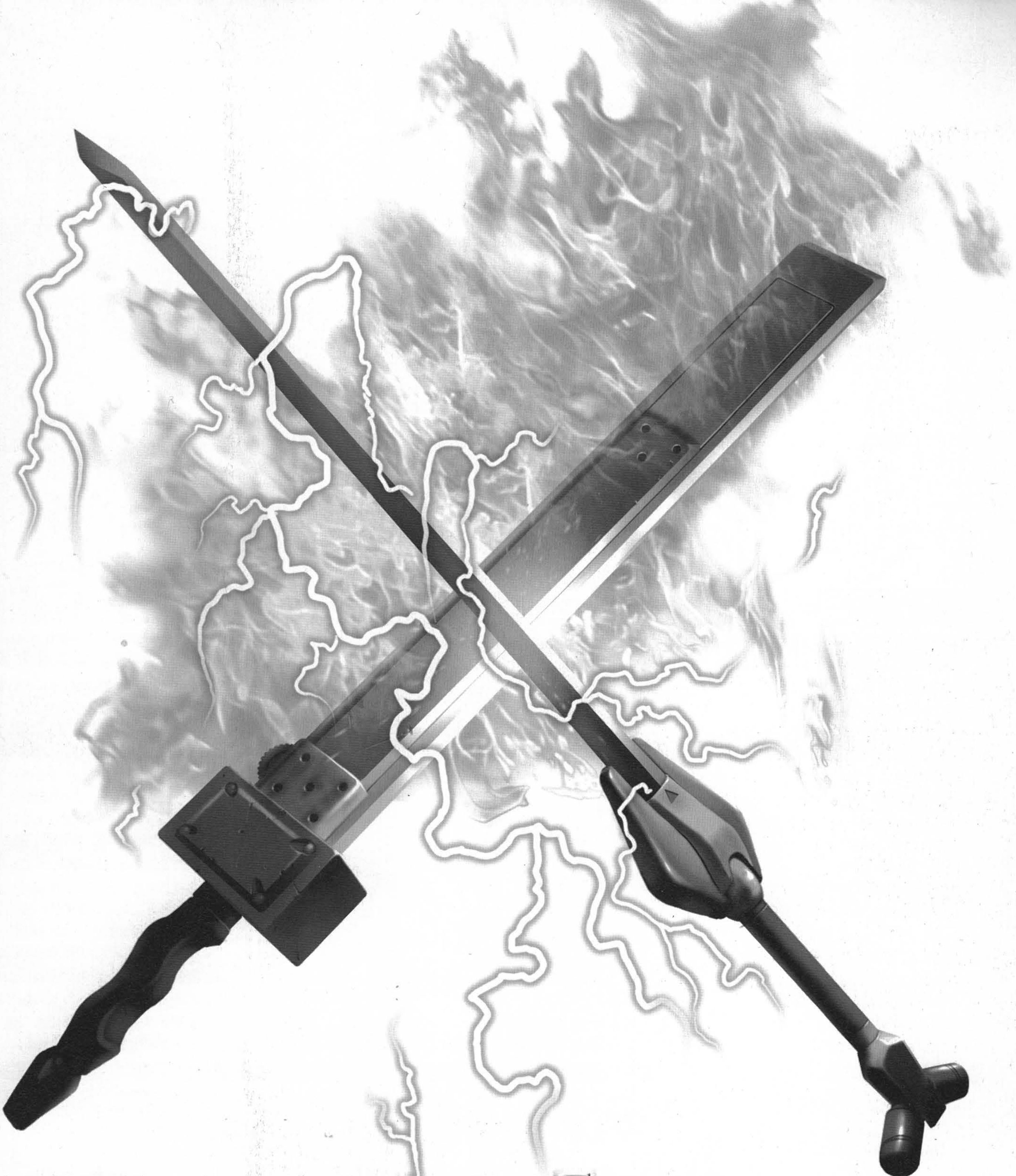
石 業務用でやるのなら、1.75ver.みたいなものではなく、アーケード用の対戦格闘として誇れるものを作ろうと思って『ギルティギア ゼクス』の開発がスタートしたんです。やっぱり、アーケードには憧れがありましたし、業務用の話を頂いた時には、願ってもないチャンスだと思いましたね。

アル 最初のコンセプトの中には、初代『ギルティ』でやり残したことを消化しよう、といったものはありましたか?

石 やり残したことを盛り込む、というより、まったく新しい物を作るという意気込みで臨みましたね。自分の中では『初代』と『ゼクス』はまったく別物と考えています。

アル 『ゼクス』はアーケード用に用意された完全新作だったというワケですね。

P148へ続く



TextBook Part

テクストブック編

—己の腕を磨き、戦士の頂点に立つための道標

対戦攻略記事中の注意：●対戦攻略記事内では、次のような略称を使用している場合があります。「キャンセル」→「C」、「ジャンプ」→「J」。
●連続技のダメージは、基本的にソルを相手に決めた時のものです。
●また、記事内のレーダーチャートは、目安的役割として編集部で作成したものです。

基本操作

何事においても基本が大切……。まずはこのページで説明している事柄をすべてチェックしてから、コンテンツにまとめられた個々のシステムを覚えていこう。先は長いんだから、あせらないでゆっくりとね。

『ギルティギア ゼクス』の世界へようこそ！

担当：伊勢猫

基本操作一覧	
ガード	立ち←／しゃがみ↙
空中ガード	空中で←
ダッシュ	→→
バックステップ	←←
2段ジャンプ	ジャンプ中に↖or↑or↗
ハイジャンプ	↓↑
通常投げ	近間で←or→+HS
レバー入れ攻撃	→+攻撃ボタン
挑発	スタートボタン
敬意	→+スタートボタン

※コマンドはキャラクターが右向き時のもの



画面の見方



①体力ゲージ

体力を表したゲージで、MAXは440。残りわずかになると耐久力がUPする。

②勝利マーク

獲得ラウンド数を表すマーク。ドローになった場合は、それまでの状況に関わらずお互いに1ラウンドずつ獲得した状態となり、その状態で2回ドローになると両者ともにゲームオーバーとなる。

③各種メッセージ

攻撃の連続ヒット数やリバーサル、カウンターヒットなどを知らせる表示。このほかにFAINT（気絶）、RECOVERY（ダウン復帰）、MAXIMUM（体力全快）、NEGATIVE PENALTY（テンションゲージ減少）などもある。

④連勝数／得点表示

対人戦においては連勝数、対CPU戦ではトータルのスコアが表示される。

⑤タイム表示

デフォルト設定では99秒からラウンドが始まり、タイムオーバーの場合は残り体力の多いプレイヤーが勝ちとなる。

⑥ガードレベル

相手の攻撃をガードすると増加。一定量より溜まると点滅し、無条件の被カウンター効果を得てしまう（P122参照）。

⑦テンションゲージ

覚醒必殺技やロマンキャンセルなどの使用に必要なゲージ。溜まるごとに青→赤→黄と色が変化する（P116参照）。

勲章モード

1人用でゲームを楽しめる対CPU戦には、通常モードに加えて特殊な「勲章モード」が存在する。難易度などに大きな違いはないが、相手に攻撃をヒットさせると得点アイテムの「勲章」が出現するという特徴がある。また、勲章は取っていくと倍率が徐々に上がっていく（詳しくはP147を参照）。



普通のCPU戦とはかなり違った雰囲気に仕上がっているので……、ぜひお試しあれ！

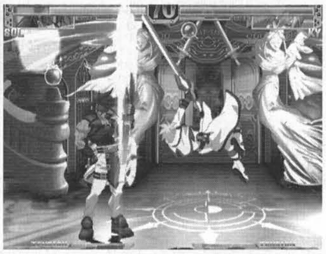
ボタン4つ押しっぱなしでスタート

キャラクター耐久力

キャラごとに技や特性などの違いを持っているが、実はダメージに対する耐久力にも違いはある。それをまとめたのが右表だ。通常キャラ中ではポチョムキンがもっともダメージを受けにくくなっている。また、特定の攻撃で浮かされた際の高さや、ガードレベルの増加量などにもキャラ差は存在する。

耐久力比較一覧表	
高	ディズィー（CPU）、ポチョムキン
	テスタメント（CPU）
	ソル、アクセル、ファウスト、
	ジョニー、ヴェノム
	カイ
	メイ、ザトー、紗夢、闇慈
	梅喧
	ミリア
低	チップ

ガード／空中ガード



相手の攻撃に合わせて、立ちとしゃがみの両方をうまく使い分けよう。

レバー←入力の立ちガードは、ジャンプ攻撃やダストアタックなどの中段攻撃を、↙入力のしゃがみガードは、しゃがみKや足払いなどの下段攻撃を防ぐことができる。また、空中ガードは原則的に地上からの攻撃をガードできず、一部の空中攻撃についても空中ガード不能なものがある。

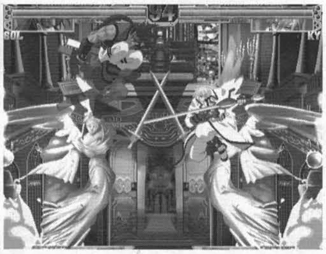
ダッシュ／バックステップ



ダッシュ中に行なった攻撃やジャンプは、慣性が残った状態になるぞ！

各キャラごとに性能面で違いはあるが、通常の移動よりも素早く移動できる点と、バックステップの動作開始直後に無敵時間があるのは全キャラ共通。これらは空中でも同じように行なえる（ミリア、ポチョムキン、ディズィーは例外）。ただし、2（3）段ジャンプ後はできないので要注意。

ジャンプ／2段ジャンプ／ハイジャンプ



ジャンプの軌道などはキャラクターごとに違っているので要チェック！

基本的にはレバーの入力方向へジャンプ。通常ジャンプからの2段ジャンプは全キャラ可能（チップ、ディズィーのみ3段ジャンプも可能）。ハイジャンプはキャラに残像がつき、通常よりも高い軌道でジャンプするが、2（3）段ジャンプはできないので覚えておこう（空中ダッシュは可能）。

通常投げ



投げ抜けは存在しないので、ジャンプや無敵技を使って回避していこう。

全キャラが持っている通常投げは、レバー入力で投げる方向の指定が可能。その性能はキャラごとに違いがあり、中には追い打ちや連続技を狙えるキャラも存在する（キャラ別攻略を参照）。ただし、原則的に起き上がった直後やジャンプ中、ガード硬直中などの相手は投げられない。

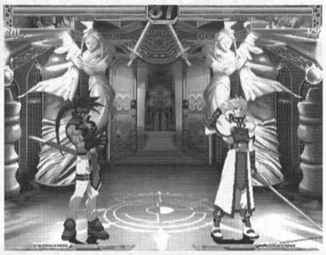
レバー入れ攻撃



上半身の無敵を活かせば、対空や割り込みとして使っていくことが可能。

全キャラ共通で、PとHSは相手方向真横へレバーを入れることによって攻撃が変化（一部キャラはKもある）。攻撃の判定や発生はキャラごとに異なるが、→＋Pは出始めに上半身の無敵時間がある（ミリアは例外）。これに対して→＋HSのほとんどは、リーチの長い攻撃となっている。

挑発／敬意



挑発と敬意は、キャラクターによっては2種類用意されていることも。

挑発は通常技をキャンセルして出すことが可能で、さらに相手のテンションゲージを増加させるといった効果を持っている。これに対して敬意は特別な効果こそ持っていないが、なにかしらの行動をとることで、挑発よりもかなり早いタイミングでキャンセルできるという特徴がある。

ADVANCED SYSTEM CONTENTS

OFFENSE SYSTEM

DEFENSE SYSTEM

OTHER SYSTEM

chapter 3

コレがなければ始まらない！

テンションゲージ

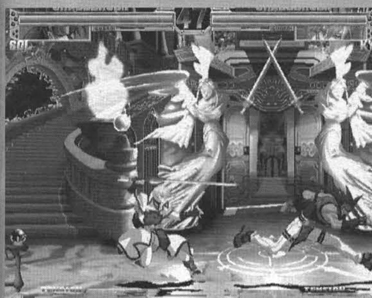
『GGX』の核ともいえるテンションゲージシステム。仕組みを知り、闘いを有利に進める術を模索せよ。

Text：若人

テンションゲージの仕組み

右記の4つのシステムを使用するために必要となるテンションゲージ。画面下部に表示されているゲージがそれで、歩き（前）・ダッシュ・前方ジャンプなどの接近行動をとったり、攻撃系の必殺技を出す、攻撃を当てる（受ける）ことで溜めることができる。なお、『GGX』にはこのような積極的行動のアクティブプレイと、ネガティブプレイ（下記カコミ参照）を認識する内部的なシステムが施されている。闘い方によってテンションゲージの増減量が変動するので注意したい。

溜まったテンションゲージをよく見ると、流れるようにスクロールしていることに気付くはず。これはアクティブプレイを行なうと動きが速くなり、ネガティブプレイを行なうと遅くなる。速いときはテンションゲージが溜まりやすく、遅いときはその逆という仕組みだ。ただし、テンションゲージを消費する行動をとったあとは、その動きに関係なく一定時間溜まりにくくなってしまう。



相手キャラの逆を向いている状態では、ダッシュなどの行動を取っても増加しない。

テンションゲージ消費システム一覧

覚醒必殺技 ➡P116

テンションゲージを50％消費して出すことができる強力な必殺技だ。各キャラ固有で持っている。

フォルトレスディフェンス ➡P117

さまざまな恩恵を得られる特殊なガード方法。使用中はテンションゲージを徐々に消費する。

デッドアングルアタック ➡P117

相手の攻撃をガードしたときに出せる、いわゆるガードキャンセル。テンションゲージ50％消費。

ロマンキャンセル ➡P118

50％消費して攻撃の動作を強制的に中断させる。連続技を筆頭に無限の可能性を秘めたシステムだ。

ネガティブペナルティ

前述した通り、ネガティブプレイを行なうとテンションゲージ内のスクロールが遅くなり、テンションゲージが溜まりにくくなってしまう。具体的にネガティブプレイと認識されるのは……、

①相手に一定時間以上攻撃を当てない
②画面端に一定時間以上とどまる（攻撃を受けているときはネガティブプレイと判断されない）
③後方歩き・後方ジャンプ・バックステップ・空中バックステップをする

といった消極的な行動だ。そして、これらの行動をとり続けた場合はテンションゲージが溜まりにくくなることだけでなく、テンションゲージ上にDANGERという警告メッセージが表示される。さらに同様の行動を取り続けていると、『ネガティブペナルティ』として、テンションゲージが0になる、長時間に渡ってテンションゲージが増加しにくくなる、気絶しやすくなる、といったマイナス要素を与えられてしまうのだ。十分に注意しながら闘っていくようにしたい。



ネガティブプレイばかりを続けていると、テンションゲージの上にDANGERという警告メッセージの表示が。



警告を無視してさらにネガティブプレイを続けていると、テンションゲージが一気に0となってしまうぞ!!

秘められし潜在能力を発動せよ！

覚醒必殺技

通常時は出すことのできない強力な必殺技、それがこの覚醒必殺技。性質、用途は実にさまざまだ。

Text：若人

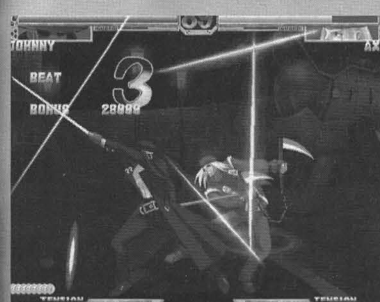
覚醒必殺技の傾向と使い道

覚醒必殺技とは、テンションゲージが50％以上溜まっている状態で特定のコマンドを入力すると出せる、強力な必殺技のこと（テンションゲージを50％消費）。飛び道具系、乱舞系、突進系、対空系、パワーアップ系など、その種類は実にさまざま。各キャラが独自の技を繰り出すようになっている。また、キャラによっては2つ以上の覚醒必殺技を持っており、その使い道は多岐に渡る。

攻撃系の覚醒必殺技は、通常の必殺技と比べると全体的に威力が高く設定されている。これを連続技に組み込んで、相手に大ダメージを与える、というのは最も基本的な使い方となるだろう。

また、中には無敵時間があるものも存在する。この手の覚醒必殺技は、相手の連係への割り込みや対空など、あらゆる局面で活躍するので覚えておこう。とくに、ガードされてもスキの小さい技は要チェック。威力が高いうえにリスクを伴わないことを考慮すれば、その強さがわかるはずだ。

もちろん、細かい部分での性質、用途はキャラによって大きく異なる。使いどころなどの詳しいことは各キャラの技表ページを参照し、使用キャラの覚醒必殺技の性質を十分に理解しておこう。



覚醒必殺技の使い道はさまざま。キャラごとの性質をしっかりと把握しておきたい。



唯一、攻撃力を持たない覚醒必殺技のドラゴンインストール。パワーアップ系の技だ。

守勢時の視界が一気に広がる！

レバーガード方向
＋P・K同時押し

フォルトレスディフェンス

さまざまな効果を得られる特殊なガード、フォルトレスディフェンス。超重要な防御系システムだ。

Text：若人

ゲージ消費量は使用時間に対応

展開される緑色のバリアが特徴的なフォルトレスディフェンスは、さまざまな恩恵を得られる非常に重要なガード方法。空中でも行なうことができ、使いこなせれば守りの面で多大な効果を発揮することは間違いない。具体的な効果に関しては右のカコミを参照してもらい、ここでは使用時のテンションゲージ消費量について述べておこう。

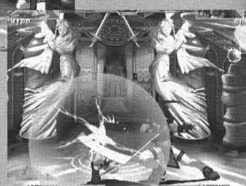
フォルトレスディフェンスを使用している最中は、テンションゲージを少しずつ消費していき、相手の攻撃を防いだ時点で大きく消費する。空中フォルトレスディフェンスの場合も基本的には同じ仕組み。ただし、地上版よりも消費量が多く設定されている点に注意しよう。このように使用するだけでテンションゲージを消費してしまうため、「入力したまま相手の攻撃を待つ」といった使い方は、ゲージの無駄遣いをしている感がある。効率よく使うためには、「攻撃を受ける直前に入力し始める」ことを心がけるのがポイントになるぞ。

重要テクニック

ダッシュ中にフォルトレスディフェンスを入力すると、スキなく急停止することが可能。本作のダッシュは中断後しばらくはガードへ移行できないので、このテクニックは非常に重要。ダッシュに対して攻撃を狙われた場合に役立つので、覚えておこう。ただし、ジョニーのみダッシュ中にフォルトレスディフェンスを行なえないので注意。



ダッシュしてしまうと、普通のガードでは急停止できないが……、



フォルトレスディフェンスを用いることで、ダッシュを中断させられる。

フォルトレスディフェンスの効果

●ケズリダメージを無効化

相手の必殺技によるケズリダメージを無効にする。テンションゲージさえあれば、無駄なダメージの回避はもちろん、ケズリでK.O.されるのを回避することができるというわけだ。残り体力の少ない状況でケズリを狙われても、最後まで諦めないように心がけたい。

●ガード時のノックバックを増加

単純に間合いを離すことができる。相手の連係の回避などに役立ち、相手に攻めにくい印象も与えられる。なお、フォルトレスディフェンス時は、若干であるが通常ガード時よりもガード硬直が長くなってしまう点に注意。

●空中ガード不能技を防御

空中フォルトレスディフェンスは、空中ガード不能の攻撃を防ぐことが可能。フォルトレスディフェンスのメインとなる使用法で、対空技などを回避するときに役立つ。なお、対空系の投げ技は空中ガード同様防げないぞ。

●ガードレベル増加を防止

相手の攻撃をガードすると溜まっていくガードレベル。これの増加量を0に抑えることができる。ガードレベルが増加することによる影響についてはP123に掲載されているので、詳しくはそちらを参照してほしい。

chapter 3 textbook

相手のラッシュを切り返せ！

攻撃ガード中に
➡＋ボタン2つ同時押し

デッドアングルアタック

相手に攻められていても、一瞬で自分のターンに転化できる。これがデッドアングルアタックの魅力だ！

Text：若人

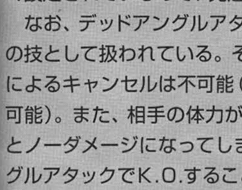
ここぞというときに……

相手の攻撃をガードしたときに生じるガード硬直をキャンセルし、即座に反撃するのがこのデッドアングルアタックだ。俗にガードキャンセルと呼ばれるこの技は、相手に攻め込まれていても、一瞬にして自分のターンを作り出すことができる。

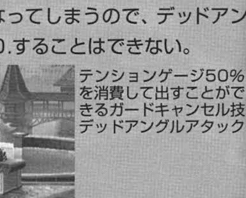
その性能は、コマンドを入力した直後から全身無敵となり、それは攻撃判定が発生するまで持続するので、相手の攻撃に打ち負けることは基本的にないというもの。ただし、ジョニーのみ攻撃判定が出現すると同時に下半身にやられ判定が復活するため、かち合った技によっては相打ちとなる。

ヒット後の相手の状態に関してだが、ノーマルヒットだと地上に着いた瞬間にやられ判定がなくなるため、相手が空中にいる間しか追撃ができないようになっている。また、その空中の相手に対する追撃も、浮きが低いため決められる可能性は低いといえる（ポチョムキンなど、一部のキャラは状況によって可能）。もともとのダメージも低く設定されているので、見返りは小さいのだ。

なお、デッドアングルアタックは完全にひとつの技として扱われている。そのため、必殺技などによるキャンセルは不可能（ロマンキャンセルは可能）。また、相手の体力が一定量を切っているとノーダメージになってしまうので、デッドアングルアタックでK.O.することはできない。



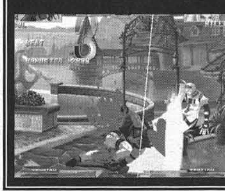
テンションゲージ50％を消費して出すことができるガードキャンセル技、デッドアングルアタック。



受け付け時間は非常に長く、簡単に出すことが可能。守りから攻めへと試合の流れを変えていこう。

Check!! 守る側の知識

デッドアングルアタックを使用する側は、ガトリングに割り込むように出し、カウンターヒットを狙っていこう。この場合はダウン中の相手にもやられ判定が残るため、追い打ちが容易になるぞ。



デッドアングルアタックは、カウンターヒットさせることで相手がダウンしたところに追撃可能となる。

Check!! 攻める側の知識

攻める側は、スキの小さい技でデッドアングルを誘ってガードしたり、ジャンプキャンセルなどでうまくかわしていくといい。これで相手にテンションゲージを無駄使いさせられたらしめたものだ。



ジャンプキャンセルでデッドアングルをかわす！ 梅喧を相手に闘うときにも役立つ、重要なテクニックだ。

無限の可能性を堪能せよ！ ロマンキャンセル

特定の技中に
ボタン3つ同時押し

連続技を筆頭に、さまざまな使い方が模索できるロマンキャンセル。まさにロマン溢れるシステムだ！

Text：若人

ロマンキャンセルとは……

ロマンキャンセルは、攻撃の動作を強制的に中断し、通常状態に戻ることができる特殊なキャンセル法。相手に攻撃を当てたあと、ボタンどれか3つを同時押しすることで行なえる（テンションゲージを50％消費）。ここでは、その基本的な使い方と細かい決まりごとについて述べておこう。

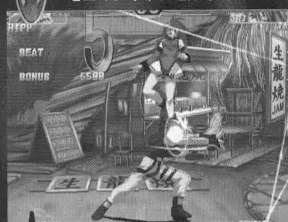
連続技

ロマンキャンセルの使い方として第一に挙げられるのが、連続技への活用だ。攻撃動作を強制的に中断し、そこからさらに技をつなげれば、オリジナルの連続技を作り出すことができる。その組み合わせは無限大だ。とはいえ、テンションゲージを50％消費するので、覚醒必殺技を用いた連続技よりも多くのダメージを与えることが目標となる。その一部は対戦攻略ページに掲載してあるが、発展の余地はまだまだあるので、いろいろと模索してみよう。

ロマンキャンセルを使うにあたって知っておきたいのは、ロマンキャンセルしたあとにキャラの動きがどうなるかだ。キャラが空中判定のとき（ジャンプ中の技や空中に跳び上がる技の最中）にロマンキャンセルをかけた場合は、自分の移動ベクトルがそのまま維持される。これが地上技の場合だと、ロマンCをかけた時点で強制的にその場で立ち止まり、たとえ突進技であろうと、その移動ベクトルが維持されることはない。覚えておこう。



相手を浮かせるタイプの必殺技をロマンキャンセルして……、



そのあと浮いた相手にジャンプキャンセル可能技を当てる。



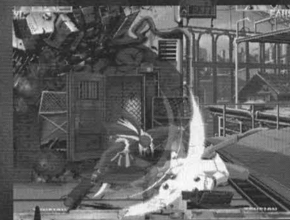
さらにジャンプキャンセルを用いた空中連続技を叩き込むのが基本だ。

硬直軽減

連続技以外のロマンキャンセル使用法としては、膨大なスキを持つ技の硬直解除が挙げられる。おもな使用パターンは2種類。決め打ちでロマンキャンセルを入力しておくものと、相手にガードされたのを確認してからロマンキャンセルを入力するものだ。

前者は、ソルのヴォルカニックヴァイパーやチップのβブレード、梅喧の裂羅などが代表例。これはスキをなくして反撃を受けないようにすること以外に、強力な連続技を狙うことも兼ねた、攻守両方の意味合いを持つ有効な活用法である。もちろん、ヒット時の連続技のことも考慮しているので、ロマンキャンセル後は連続技に使用する技をワンセットで出していくことになるが、その重要度は高い。

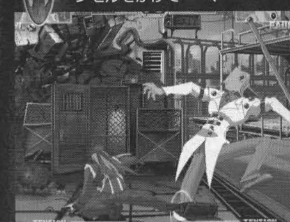
後者はアクセルのHS弁天刈りが代表例。ヒットしていた場合はそのまま追加技を出していき、ガードされていた場合にのみロマンキャンセルをかける。反撃を狙ってくる相手を迎撃しつつ、攻勢を維持することも忘れずに。



HS弁天刈りを出したら、ヒット状況確認に意識を集中。



ガードされていたらロマンキャンセルをかけて……、



反撃を狙って近づいてくる相手を迎撃していこう。

ロマンキャンセルで空中連続技を作る際の注意点

空中判定の攻撃にロマンキャンセルをかけた場合は、空中で取れる移動手段に制限を受ける場合がある。ジャンプ中に出した技にロマンキャンセルをかけた場合、事前に2段ジャンプや空中ダッシュなどをしていなければ、それらを問題なく行なうことが可能。つまり、ジャンプ攻撃→空中必殺技→ロマンキャンセル→ジャンプ攻撃→ジャンプキャンセル（2段ジャンプ）……、といった流れで空中連続技を組み立てられるわけだ。

だが、地上から空中に移行する技（ソルのバンディットリヴォルヴァーなど）にロマンキャンセルをかけた場合、ジャンプ攻撃は出せるが、2段ジャンプや空中ダッシュといった移動手段はとることができない。同じ空中判定でも、自らジャンプして作り出したものと、技を出したことによって作り出されたものでは、性質が異なるので注意。



地上で技を出して空中判定になった場合のロマンキャンセル後は空中攻撃のみだ。



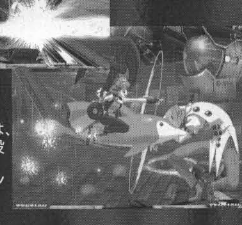
空中攻撃ロマンキャンセル後は、2段ジャンプや空中ダッシュなどの行動をとれるぞ。

ロマンキャンセル不能技について

相手に攻撃が触れてさえいれば、好きなタイミングでその後の動作を中断させることができるロマンキャンセル。しかし、飛び道具系必殺技や通常投げ、コマンド投げといった、打撃技ではない技にはロマンキャンセルをかけられないので覚えておこう。詳しくは、技表ページ内のデータを参照してほしい。



見た目は打撃技でも、判定が飛び道具扱いになっている技はロマンキャンセル不能。



メイのイルカさんは、飛び道具扱いでも投げ技でもないのに、なぜかロマンキャンセルができない。

一発逆転のエクスタシー
一撃必殺技

たった一発で相手をK.O.できてしまう一撃必殺技。ここでは発動までのプロセスを説明していこう。

Text：若人

まずは準備から

一撃必殺技を出すには、まずボタンを4つ同時に押して一撃必殺準備を行なう必要がある。これを入力すると、テンションゲージを一撃必殺ゲージに変化させることができる（一撃必殺ゲージ時は同コマンドでテンションゲージに戻せる）。一撃必殺ゲージの状態なら、特定のコマンドを入力することで、いつでも一撃必殺技を出すことが可能だ。ただし、一撃必殺技を発動したあとはゲージが完全に消滅してしまう、つまり、決められなかった場合はそのラウンド中テンションゲージなしで闘わなければならないのだ。注意しよう。

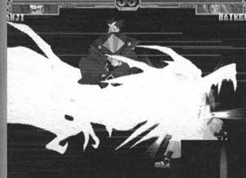
なお、一撃必殺ゲージの初期量は、テンションゲージの蓄積量に対応している。一撃必殺ゲージは時間経過とともに減少していき、完全になくなると自らの体力が少しずつ減っていくので気を付けよう（これによってK.O.されることはない）。



一撃必殺技を出すためには、まず一撃必殺準備を行なう必要がある



するとテンションゲージが一撃必殺ゲージに変化。初期量に注目だ！



一撃必殺準備を行なった状態で、特定のコマンドを入力すれば発動可能。

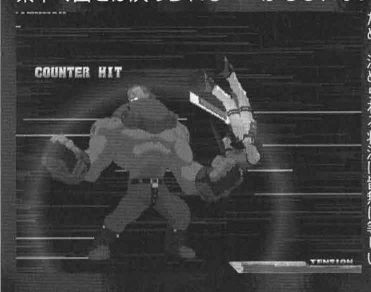


一撃必殺準備中に再度一撃必殺準備のコマンドを入力すれば、テンションゲージに戻せる。

決められる状況は……？

相手を一撃でK.O.できるという魅力もさることながら、演出も派手で、決められればギャラリーが湧くこと必至の一撃必殺技。キャラによって性質は異なるものの、『GGX』をプレイするなら一度は決めてみたい代物だ。

しかし、一撃必殺技は通常技をキャンセルして出すことができないうえ、やられモーション中の相手には絶対にヒットしないという制約がある。「じゃあ、どうやって決めんのよ？」ってことになるが、狙いどころは出始めの無敵時間を活かした割り込みや対空ぐらいなもので、そう簡単には決められない。唯一、決められる可能性が高いのは、気絶状態の相手に対して。気絶させた技にロマンキャンセルをかけて一撃必殺準備を行ない、そのあと素早く出せば決められる……かもしれない。



性質上連続技に絡めることができないため、決められる状況は皆無に等しい。

攻勢手段の中核を担う攻撃系基本システム
ガトリングコンビネーション

連続技や連係を組み立てるのに必要不可欠なガトリングコンビネーション。組み合わせは多岐に渡るぞ。

Text：若人

タイミングよくボタンを叩け！

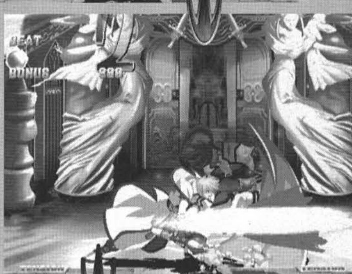
ガトリングコンビネーションとは、特定の順番で攻撃ボタンを押すことによって出せる、通常技だけの連続攻撃。相手に技を当てたときのみ可能となり、当てた技のフォロースルーをキャンセルして、即座に次の技を繰り出すことができる攻撃的なシステムだ。これは地上攻撃とジャンプ攻撃の両方に対応しており、連係を組み立てる際や連続技を狙う際には必要不可欠。また、P124で解説しているヒット確認と呼ばれる判断作業を行なうためにも、この連続攻撃が役立つ。

ガトリングコンビネーションのつなぎは、立ち攻撃、しゃがみ攻撃といった基本的な通常技だけでなく、ダスト、足払い、レバー入れ攻撃といった特殊入力技にもつなぐことができる。つなげられるルートはキャラによって差異があるので、その組み合わせは多岐に渡る。各キャラの詳しい組み合わせに関しては技表ページに掲載されているガトリングルート表を、具体的な連係に関しては、対戦攻略ページを参照してほしい。

ガトリングコンビネーションの入力タイミングは非常に簡単で、ボタン連打でも出すことができる。また、必殺技などによるキャンセルと同様に、一部ガトリングコンビネーションの受け付け時間が長く設定されている技がある。入力タイミングを遅らせることで、技と技のつなぎに間隔を持たすことができるのだ。すべてのキャラが持っているわけではないが、これは対戦の中で役立つ細かなテクニック。普通に出したガトリングコンビネーションのほとんどは、強制連続ガードになるため、相手が適当に技を出そうとしても、こちらの攻撃は一向にヒットさせられない。しかし、この遅め入力を用いれば強制連続ガードにならないため、カウンターヒットを狙えるのだ。ソルの近距離立ちS→立ちHSや梅喧の遠距離立ちS→立ちHS、紗夢の近距離立ちS→しゃがみHSは、その代表例。うまく活用していきたい。



ガトリングコンビネーションは、相手に攻撃を当てることで可能となる。



前に出した技が当たった直後から、次の技の入力を受け付けているぞ。



ガトリングコンビネーションから最後は必殺技で締める。連続技の基本だ。

高威力連続技のチャンスを掴め！

S・HS同時押し

ダストアタック

中段攻撃かつ高威力連続技の起点となるダストアタック。性質を見極めれば、強力な武器となるだろう。

Text：ももやん

ダストアタックを把握しよう

『ギルティギア』独特のシステム、ダストアタック（S・HS同時押し）。決まれば相手がきりもみ状態で吹き飛び、そこへの空中連続技は大ダメージを期待できるものなので、決して軽視できないシステムである。まずはその性能から説明しよう。

ダストアタックは全キャラ共通でしゃがみガード不能の中段攻撃となっている。ガトリングコンビネーションに組み込んだり、しゃがみガード不能の下段攻撃（足払いなど）と使い分けたりすることで、ヒット率がアップするはずだ。

欠点としては、ほかの技に比べて攻撃発生が遅いことが挙げられる。ガトリングコンビネーションに組み込んでも、基本的には連続技になりえない。相手の反応がよければ、割り込まれてしまう可能性もあるわけだ。また、ガードされると大きなスキを作ってしまうキャラもいる。

キャラクターによるダストアタックの性能差は、「ダストアタック性能表」を見てほしい。簡単に説明しておくと、発生は攻撃判定が出るまでの時間（単位はフレーム）で、少ないほど素早く攻撃できる。硬直差は、ガードされた場合に両者が動き始めるまでの差。数値がプラスならダストアタックを出した方が先に、マイナスならガードした方が先に動き出せる。リーチは5段階で評価してみた。SS、S、M、L、LLの順で長くなっていくぞ。

重要なのは発生とリーチだろう。発生が早ければ（数値が少なければ）当てやすく、リーチが長ければ多くの連係が考えられるはずだ。自キャラのダストアタックを把握し、使い方を考えよう。

特殊なものでは、ファウストのダストアタックがある。発生直後に無敵時間が存在するのだ。うまく使えば割り込み技としても機能するぞ。

キャラ別ダストアタック性能表

名前	発生	硬直差	リーチ
ソル	22	-13	SS
カイ	22	-7	L
メイ	24	-2	S
ミリア	28	-21	M
ザトー	28	-8	M
ポチョムキン	29	1	LL
チップ	29	1	LL
ファウスト	26（※）	-3	M
梅喧	29	-9	M
紗夢	23	3	SS
ジョニー	26	5	M
アクセル	29	±0	L
闇慈	25	-17	S
ヴェノム	25	-7	M

硬直差は通常ガード時のもの
※出始めの11フレームは無敵

空中連続技を極めよう

ダストアタックがヒットしたら連続技のチャンス。レバーを上方向に入れれば、吹き飛んでいく相手を追いかけるようなホーミングジャンプが発動し、空中で連続技を叩き込めるのだ。

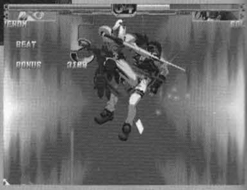
ダストアタック後の空中連続技は、大きく2つのパートに分けることができる。まず、ダストアタックがヒットしてから背景が赤くなるまで。ここはフリーゾーンといえる。「レバーを上に入れっぱなし」にすることで、すべての通常技をガトリング感覚で出すことができるのだ。また相手はダウン復帰ができないので、多少無理があっても連続技となる。SやHSを連発するのが効果的だ。

背景が赤くなったあとは、通常時と同じガトリングしか使用できなくなり、相手もダウン復帰が可能になる。重要なのはフリーゾーンからの切り換え方。フリーゾーンで大技を出しすぎると、切り換える際に間が空いてしまい、つながらない場合もある。フリーゾーンでの最後の1発から、通常のガトリングでつないでいくのがコツだ。

ガトリングからジャンプキャンセル（2段ジャンプ）を使って段数を増やす方法もある。詳しくは各キャラの対戦攻略を読んでほしい。



背景が赤くなるまでは、レバーを上に入れながら大技を連発しよう。



背景が赤くなると通常のガトリングに戻る。正確な連続技を心がけよう。

積極的に組み込もう！

⬇+S・HS同時押し

足払い

強制ダウンという優位を得ることができる足払い。地味だが、連係や連続技には欠かせない攻撃だ。

Text：ももやん

連続技、連係に絡めて使う

操作方法が⬇＋S・HS同時押しとやや特殊なので、忘れてしまいがちな足払い。しかし、戦略的に重要な役割を担っているぞ。

特徴としては、まず下段攻撃（立ちガード不能）でダウンを奪えることが挙げられる。ダストアタックと使い分けることにより、相手に2択を迫れるというわけだ。食らった相手はダウン復帰できないので、ヒット後は起き上がりを攻めるチャンスとなる。また、ガトリングに組み込むことができ、ポチョムキン以外は必殺技でのキャンセルも可能。足払いヒット後の小さな吹き飛び中も、相手のやられ判定は残っているので、キャンセル必殺技による連続技が安定するぞ。攻めのバリエーションを増やすためにも、足払いを絡めた連続技を覚えておくといいだろう。

キャラクターによっては、足払いにジャンプキャンセルをかけることもできる。ダウンを奪いつつ、ジャンプキャンセルを使って起き上がりを攻めるのもおもしろい。相手キャラは限定されるが、足払いジャンプキャンセルからジャンプ攻撃を連続ヒットさせることも可能（ポチョムキンには決めやすい）。一風変わった連続技にも使えるのだ。



足払いを絡めた連続技は安定感が高い。また、ダストアタックの有効度も増すぞ。



対ポチョムキン戦では、ジャンプキャンセルを組み合わせた連続技も狙いやすい。

余計な攻撃を受けないために

吹き飛び中に
ボタン2つ同時押し

ダウン復帰

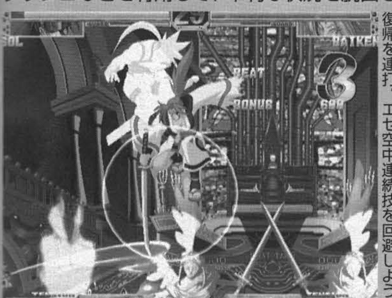
吹き飛び中にボタンを2つ同時押しで行なえるダウン復帰。ガードに匹敵するほど重要な防御法だ。

Text：若人

空中連続技とダウン復帰

ダウン復帰が可能になるのは、攻撃を食らってから一定時間経過後（ダウン復帰不能時間が終了したあと）だ。それ以前に攻撃を食らった場合は、どうあがいても回避することのできない、完全な連続技として成立している。逆に、それ以降に食らっている攻撃はただの連係でしかない。ヒット表示こそつながっているが、ダウン復帰で回避することができるからだ。ダウン復帰を使う場面は、ただ相手に吹き飛ばされたあとのほか、このようなエセ空中連続技を狙われたときにも訪れる。要するに、余計な攻撃を受けないようにするために使っていくわけだ。浮かされたらとにかくボタン2つを連打、それぐらいの気概でいこう。

ダウン復帰には、レバーニュートラルで行なうものと、レバーの左右と組み合わせて跳ねる方向を指定するものの2種類が存在する。細かい部分での性質は異なるが、成功すると一定時間無敵状態となり、その後ジャンプ状態と同じ扱いになるのは共通事項。ジャンプ攻撃や空中ガード、空中ダッシュなどを有用して、不利な状況を脱出しよう。



空中連続技を食らっているときは、ダウン復帰を連打。エセ空中連続技を回避しよう。

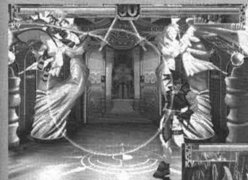
追撃判定について

『GGX』では、攻撃を食らって吹き飛ばされたり、空中で攻撃を受けてしまうと、無防備状態でダウンしてしまう。この間は常にやられ判定が残っているため、相手の攻撃をいいように受けてしまうのだ。これを回避するためにも、ダウン復帰による体制の立て直しは必要不可欠だといえる。

ダウン復帰の種類とその性質

レバー←or→

レバー→（↘or↗）で前方向、←（↙or↖）で後方へ跳ねるようにしてダウン復帰する。吹き飛び中に左右のベクトルが働いていた場合は、ダウン復帰後にもそのベクトルが影響し、軌道や移動距離が変化する。たとえば、右から左に向かって吹き飛ばされているときに←方向のダウン復帰を取った場合、より大きく後方へ飛び跳ねる。逆に、→方向のダウン復帰を取った場合は、あまり前方向へ跳ねないといった具合だ。なお、上下方向のベクトルは吹き飛び中の影響を受けることがなく、上方向に跳ねる高さはどこでとっても変動がない。



レバー←or→のダウン復帰は、横方向に対するベクトルの影響を受ける。



横方向へ大きく吹き飛ばされ、画面端に当たって跳ね返った場合は、ベクトルが逆になるぞ。

レバーニュートラル

レバー←or→のダウン復帰とは違い、上下方向へのベクトルの影響も受けるダウン復帰。吹き飛びの上昇中に行なうと上方向へ大きく跳ね、下降中に行なうと下方向へ素早く降りることができる。すぐに着地した場合、無敵時間は着地後も持続しているので覚えておこう。なお、ソルの通常投げを食らったあとなど、レバー←or→のダウン復帰は行なえても、レバーニュートラルダウン復帰は不可能という状況が存在する。これは、レバーニュートラルのダウン復帰があまりに低い位置だと行なえないためだ。注意しよう。



無敵時間中に着地した場合、着地後も無敵が持続する。うまく活用したい。



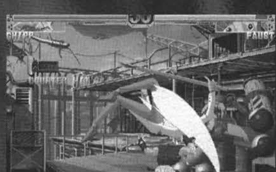
低い位置では、ニュートラルのダウン復帰を取れないので注意しよう。

Point!!

レバー←or→のダウン復帰は状況に応じて使い分け、浮きの下降中に取ると素早く着地できるレバーニュートラルのダウン復帰は、高く浮かされたときに使用するといい。なお、ボタンを連打する場合は、ジャンプ攻撃が出ないように、ダウン復帰のエフェクトが発生したらすぐに止めよう。

ダウン復帰不能時間について

ダウン復帰が可能になるまでの時間は、ヒットさせた技によって異なる。基本的な考え方は地上で攻撃を決めた場合と同じで、のけぞり時間の長い技＝ダウン復帰不能時間が長い、という解釈でおおよそ間違いはない。カウンターヒットが絡んだ場合も同様。地上ではのけぞり時間が長くなるのに対し、空中ではダウン復帰不能時間が延長されるぞ。ちなみに、足払いや一部の必殺技など、ダウン復帰できない技も存在するので覚えておこう。



空中の相手に対するカウンター限定連続技も当然存在する。

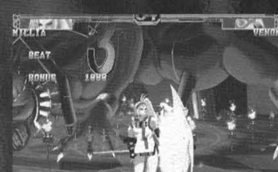


足払いなど、ダウン復帰ができない攻撃もあるぞ。

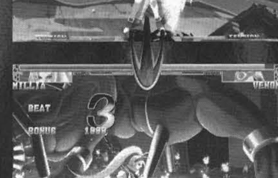
追い打ちについて

『GGX』は、吹き飛び中の相手だけでなく、ダウンしている相手にも追い打ちを決められる。ここで当てた技には補正が大きくかかってしまうため、ダメージ的には期待できないが、確実に決められるのは長所だ。

なお、ダウン中に攻撃を受けたあとも一応ダウン復帰が可能。高さが低いので、受け付けるのはレバー←or→によるダウン復帰のみだ。ただし、追い打ちを2〜3発決められた場合は高さが足りなくなるため、ほぼ確実にダウン復帰できなくなる。



ダウン中に2発以上攻撃を当てるとまずダウン復帰不能に。



これを利用した有効な起き攻めもあり、その重要度は高い。

戦力大幅アップの必須項目

カウンターヒット

Text：MVP

意図的に誘発できることもあり、意外に多発するシステム。性質をしっかりと把握して連続技を狙おう。



ソルのしゃがみHSを普通にくらった場合、ここでダウン復帰が可能となるが……。



カウンターヒットだとダウン復帰は不可能。ガンフレイムが余裕で連続ヒットするぞ。

カウンターヒットの条件と性質

いきなりではあるが、攻撃側を基準にカウンターヒットの発生条件について説明しよう。カウンターヒットには攻撃レベル（技表ページを参照）が大きく影響しており、これが2以上の技を相手の攻撃に合わせれば発生する。相手の技はなんでもよく、こちらの技の攻撃レベルさえ満たしていればOKだ。だいたいSやHSを使えばカウンターを狙えるぞ。ただし、相手の技の戻りに攻撃を合わせても、特定の必殺技以外に対してはカウンターヒットにならないので注意。相手の技の攻撃力が出るまえに当てるのが重要なのだ。

次にカウンターヒットの恩恵について。地上の相手からカウンターヒットを取ると「のけぞり時間」が、空中の相手から取ると「ダウン復帰が可能になるまでの時間」が延長される。攻撃レベルが高ければ、そのぶん延長時間が長くなるぞ。たとえば地上のけぞりは、レベル2だと＋4フレーム、レベル3だと＋12フレームといった違いが見られる。また、空中の場合は結果的に地上までダウン復帰不能となる状況が多発するので注目だ。なお、効果があるのは基本的に最初の1ヒットだけで、2ヒット目以降は通常のやられ状態になる。

ガードレベル

体力ゲージの下にある細いゲージは、ガードレベルを表している。このゲージは基本的に半分溜まった状態を維持するようになっていて、相手の攻撃をガードすると増加、くらうと減少していく。そして、半分を越している状態では、攻撃を受けずにいると少しずつ減少していき、半分に満たない状態では、受けている攻撃の連続ヒットが切れたあと一気に半分まで戻るのだ。

次にガードレベルの効果について。ガードレベルは、そのまま受けるダメージの大きさを表している。ゲージが多いと受けるダメージが増加し、少ないと減少。連続技をくらっている最中はゲージがどんどん減っていく、つまり、連続技のダメージ補正にもなっているわけだ。なお、ゲージが半分を越していると、前述のゲージが減ることによる連続技のダメージ補正がかかりにくくなる（P173参照）。これにより、ゲージがMAXの状態と通常（半分）の状態では、同じ連続技でもダメージに倍近い差が出るぞ。

また、相手の技をガードし続けてゲージが全体の4分の3以上になると、ゲージは点滅を始める。この点滅時に攻撃レベルが2～3の技をくらうと無条件でカウンターヒットになる。ヒットすれば必ずカウンターヒットになるので超重要！　攻撃側は、これを利用すればカウンターヒット時限定の連続技も意図的に狙えるうえ、ゲージMAX状態で連続技を始めた場合は2～3発決めてもまだゲージ点滅状態を維持できるので……。ゲージ量によるダメージ増加もあるため、通常連続技の倍以上のダメージを容易に与えられる。

最後に細かい知識を。まずはゲージの増加量について。これは基本的にガードした技の攻撃力に比例し、高ければ増加量も多くなる。また、連続ガード時は補正がかかり、段数が増えるほど増加しにくくなる。次に減少量。これは逆に攻撃力の高い技ほど減少量が少ない。小技を使わないほうが威力の高い連続技を作れるわけだ。なお、ゲージの増減量と回復速度はキャラ差があるので、P172をチェックしてほしい。

狙って出せる代物ではないが……

相殺

Text：MVP

対戦中たまに起きる相殺現象。その瞬間を判断できれば、意外な効果を望めるかもしれない。

まずはボタン連打から？

攻撃と攻撃がぶつかり合ったときに発生する青い雷光は、相殺の起こった証拠。このあとの状況は、なにもしなければそのまま技の硬直となるが、その硬直を通常技や必殺技でキャンセルすることができる。入力はちょうどガトリングやキャンセル必殺技と同じ感覚だ。このときの必殺技に制限はなく、コマンド投げなどでもキャンセルが可能。また、ジャンプやダッシュ、ガードといった行動は、硬直が終了しない限り行なえないが、唯一フォルトレスのみ可能なので覚えておきたい。

つまり、相殺のエフェクトが見えたら、びっくりしてガードするのではなく、ボタンを連打したり、コマンドを素早く入力して攻撃した方がいいということだ。やはり最初はガードを入力しがちだが、ヘタをするとそこから連続技で大ダメージをくらう可能性もあるので注意したい。相殺が起きたら、とりあえず攻撃発生の早い小技かフォルトレスをして、相殺時の感覚を養うといいだろう。

最後に、発生しやすい状況とミクロの戦術を紹介しよう。それは対空迎撃。対空技を引きつけて出すと、相手のジャンプ攻撃との相殺が起こりやすい。素早く対空技を再入力できれば完璧だ。

気　絶

相手の攻撃をくらうと、気絶値が技ごとに設定されている数値（基本的にはダメージに比例）だけ上昇、攻撃を受けていないと徐々に減少する。これが一定数値に達すると気絶してしまうのだ。重要なのは、気絶した瞬間からレバーとボタンで回復が可能ということ。連続技の最中に気絶した場合も、そこから回復を受け付けているので気合いを入れよう。



空中連続技中に気絶した場合、回復が早ければ着地後（起き上がる前）に復活できることもある。

スキをキャンセルして攻める！

特定の通常技中に
ジャンプ入力

ジャンプキャンセル

Text：伊勢猫

それぞれの通常技ごとに可否が設定されているジャンプキャンセル。その基本となる使い方は……？

ジャンプキャンセルの有効活用

特定の通常技は、相手にヒット＆ガードさせた攻撃の戻りモーションを、必殺技と同じくジャンプによってキャンセル可能（詳しくは各キャラ別の技表部分を参照）。ここでは、実際の対戦における基本的な使い方について、地上攻撃と空中攻撃の2通りに分けて説明していくことにしよう。

地上攻撃における活用法

地上攻撃からのジャンプキャンセルを使っていくおもな狙いは、技の硬直をキャンセルすることによるリスクの軽減と、攻撃連係の組み立てだ。

必殺技によるキャンセル行動は、相手に攻撃をヒットさせているならともかく、ガードされた場合は基本的に連係が途切れてしまいがち……。しかし、ここでジャンプキャンセルを使うことによって、さらに相手を攻めていくことが可能。その中でも、空中から地上へと降下＆攻撃していくタイプの技を持っているキャラクターの連係はかなり強力！　たとえ攻撃をガードされ続けたとしても、相手のガードレベルが増加していくことを考えれば、大きなダメージを狙うチャンスを増やすことにつながっているというわけだ。

また、対空性能の高い通常技にジャンプキャンセルをかけることで、対空迎撃から空中連続技による追加ダメージを狙っていくのも有効な利用方法の1つ。内容については、各キャラの攻略ページを参考にしてもらいたい。


レバーを上方向に先行入力。ハイジャンプでのキャンセルも可。


戻りモーションをキャンセルし、ジャンプへと移行して……、


さらに攻撃をすれば、相手のガードを上下に揺さぶっていく連係のできあがり。

空中攻撃における活用法

空中攻撃からのジャンプキャンセルを有効に使えるポイントは、ガトリングコンビネーションや2（3）段ジャンプを組み合わせた空中連続技がそれ。

具体的には、ジャンプキャンセル可能な空中攻撃を2（3）段ジャンプでキャンセルすると同時に、そこから発生の早い技へつなげていくことで、連続技のヒット数とダメージ効率をアップさせていくことが狙い。空中連続技の代表格ともいえるダストアタックヒット後はもちろんのこと、画面端など相手と間合いが離れないような状況や攻撃からであれば、より強力な空中連続技で一気に体力を奪っていくことができる（キャラ別攻略の連続技参照）。

それ以外には、前方ジャンプで跳び込んでからの空中攻撃を2（3）段ジャンプでキャンセルするのも有効な使い道の1つ。跳び込みから相手を惑わせてガードを崩していく手段として、ガトリングコンビネーションを使った空中2段攻撃などと合わせ、うまく攻撃バリエーションに組み込んでいこう。


ジャンプキャンセル可能なジャンプ攻撃までつなげてから……、


2段ジャンプを先行で入力してジャンプ攻撃をキャンセル……、


出の早いジャンプ攻撃へとつなげば、そのぶんダメージを上乗せしていける。

あせらずにゆっくりと覚えていこう

相手の攻撃が当たる
直前にガード入力

直前ガード

Text：伊勢猫

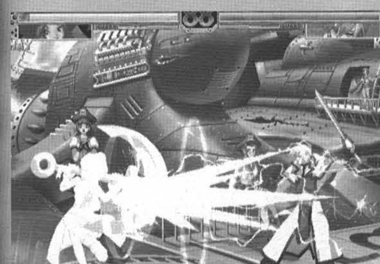
反撃や割り込みを狙っていくうえで重要なテクニック。ゲームに馴れたら少しずつ狙っていこう。

タイミングを合わせて硬直短縮

相手の攻撃が当たる直前に、ガードを入力することで成立する直前ガード。この特殊なガードは、成功するとキャラクターの全身が白く光り、ガードによる硬直時間を短縮することが可能。そのため、使いかた次第で本来ならガード後に反撃が間に合わない攻撃へ反撃を入れたり、よりダメージ効率の高い反撃なども狙っていける。

だからといって、常に直前ガードを狙ってガードをミスしていたのでは本末転倒……。これでは、単に自分からリスクを増やす無謀な行為にしかならない。それよりも、初めのうちは特定のポイントに的を絞って狙い、だんだんとそのポイントを増やしていくほうが理想的だ。

もっとも基本的なポイントは、ガトリングコンビネーション→キャンセル必殺技といった、一連の連係に対する反撃を目的とした直前ガード。これなら単発の必殺技に狙うよりもタイミングが合わせやすいうえ、必殺技まで強制連続ガードなら入力に失敗しても攻撃自体は食らわない。また、相手の跳び込み（ジャンプ攻撃）も狙い目の1つ。単発のジャンプ攻撃を直前ガードしたあとは、着地際に投げなどを狙っていくことができる。


強制ガード中でも直前ガードは可能。攻撃によって硬直時間の軽減も微妙に変わる。


連続技狙いのジャンプ攻撃を直前ガードされると……。ポチョムキン戦では要注意？

ジョニー&メイが贈る
ギルティギア ゼクス ビギナーズチュートリアルX

『GGX』をプレイしてみたんだけど、システムやルールがよく分からなくて、気づくといつも負けてしまう……。そんなアナタの悩みを解消すべく、特別に初心者講座を開催！　複雑そうに見える『GGX』だけど、基本さえ覚えてしまえば快適に遊べるのだ！　このコーナーで基礎をバッチリ押さえ、ゲーセンで拍手で迎えられよう！

担当：田渕健康&ちゃっきー　イラスト：AKD

STEP1 GGXで遊ぶために押さえておくべきことって？

メイ（以下M）　ねぇねぇ〜ジョニィィ〜。
ジョニー（以下J）　どうしたよ。そんなに泣きはらして？　カワイイ顔が台なしじゃねぇか。
M　ねぇっ！　聞いてよジョニー。近所のゲーセンに『ギルティギア ゼクス』が入ったんだけど、対戦でぜんっぜん勝てないのぉ〜。っていうか、CPUの一人目にすら勝てないんだ。ぐすん。
J　ひ、一人目……、そりゃ問題だな。ひょっとして、レバーとボタンが壊れてたんじゃねぇか？
M　そんなことないよ。エイプリルはフツーにプレイしてたもん。
J　……対戦はともかく、CPUの一人目にすら勝てないってのはどういう了見だ？
M　一生懸命プレイしてるのに、いつも気づいたら負けちゃってるんだ。ボク、才能ないのかな。
J　おいおい、気軽に才能なんて言ってくれるなよ。オマエさん、ちゃんとインストカードを読んで、キャラの動かし方を把握してるんだろうな？
M　え？　なにそれ？
J　なにィ!?　そいつぁアンビリーバボーだぜ！　基本もへったくれもあったモンじゃねぇな。いいか、ギルティで楽しく盛り上がるには、ちょっとしたコツがいるんだ。これから教えることをよく聞いて、スマートかつビューティフルなプレイに必要な最低限の知識を身につけるんだ。OK？
M　はーい。



基本移動とガトリングを覚えよう

関連システム　基本操作……P114〜115
ガトリングコンビネーション……P119

数多いシステムを持つ『ギルティギア ゼクス（以下GGX）』。それだけに、パッと見で「難しそう」と感じて敬遠してしまっている人も多いのではないだろうか。しかし実は、細かいシステムを覚えるのは後回しにしても全然OK。まず最初に、幹になっている部分だけをしっかり把握してしまえば、十分に対戦を楽しむことができるのだ。

最初に覚えたいのはガトリングコンビネーション。キャラによって少し差はあるが、しゃがみKから近距離立ちSorしゃがみS、そして立ちorしゃがみのHSにつなぐ3発の連係が一般的。このパターンをひとつ用意し、そこからのキャンセル必殺技（連続技になるものが理想）までをワンセットで覚えてしまおう。ジャンプ攻撃やダッシュで接近し、この連係を狙うところから対戦を始めていくといいぞ。キャラごとの具体的な連係を知りたい人は、P128からの対戦攻略を見てみよう。



しゃがみKは、ある程度出が早い下段攻撃として、近距離戦での軸になるぞ。



S系の攻撃つないだあと立ちorしゃがみHSへ。ここに足払いを使うキャラも。



最後はキャンセルからの各種必殺技。入力タイミングを手になじませよう。



ジャンプ攻撃
地上にいる相手には、下方向に強い攻撃を使っていこう。着地後はガトリングにつなぐべし！



スピードはキャラによって異なる。使い慣れてきたら、これでうまく間合いを調整していこう。
ダッシュ

Check!! 「ヒット確認」って何？

最近よく使われる「ヒット確認」という言葉は、「技がヒットしているかどうかを確認する」の意。「確認して必殺技につなぐ」ところまで指すこともある。

『GGX』の場合は、ガトリングコンビネーションの最中にヒットしているか否かを確認し、キャンセル必殺技などにつなぐ、という例になる。連続技に使う必殺技がガードされると反撃を受けるものであった場合に、大きく役立つテクニックだ。2発のガトリング→キャンセル必殺技のパターンでは、ガードされたときに必殺技を出さないこと。3発→必殺技の場合は、ガードされていたときに別の技に切り替えること。これを最終目標に、少しずつでいいから練習してみよう。

ヒットしていたら……



3発なら、ヒットしているかどうかを判断する時間としては短くない。ヒットしていたら……、



連続技になる必殺技につなごう。確実にヒットする状況なら、スキの大きい技でも問題なし。

ガードされていたら……



今度はガードされている！　ヒットしたときと同じ技を出しては、反撃されてしまうおそれが。

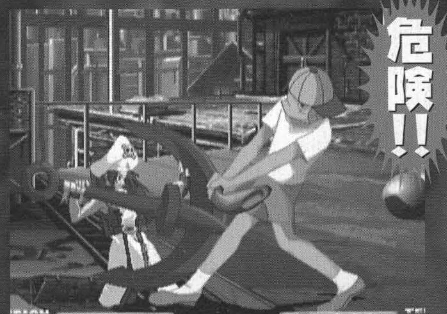


すかさず攻勢を維持する必殺技につないだり。こうした技の切り替えは、難しいぶん有効だ。

STEP2 余計なダメージを食らわないためには?



M ねぇねぇ〜ジョニィィ〜。
J* *どうしたよ。そんなに泣きはらして？ キュートな顔が台なしじゃねぇか。
M ねぇっ！ 聞いてよジョニー。『ギルティギアゼクス』って、体力減るの早くない!?
J* *そうかぁ？ そんなことはないと思うけどな。
M だって、いつも気がつくとボクの体力が速攻でなくなってるんだよ。空中で連続技をボコボコ入れられたり、必殺技でモリモリ体力をケズられたりしてサ……。
J* *うーん、ガードやフォルトレスディフェンス、ダウン復帰をうまく使っていれば、そこまで簡単に体力を減らされることはないと思うんだが……。
M ふぉ、ふぉるとれす？ ……ってナニ？ それにダウン腹筋って？ どこの筋肉？
J* *おいおいおい！ オマエさん、ひょっとして『ギルティギア ゼクス』における防御のイロハを押さえてねぇんじゃないか？
M え？ だって「攻撃は最大の防御」っていうぐらいだから、常に攻めてれば防御なんてしなくていーとばかり……。
J* *チッチッチッ、闘いってのはな、力押しだけじゃダメなんだよ。闘いに臨んでは常に臨機応変、攻めるべきときに攻め、守るべきときはきっちりと守りを固める。闘いに勝利するには、攻めと守りの二つの要素をきっちりと使いこなさなくては駄目なんだ。
M ふーん。闇雲に攻めてばかりではいけないのね。守りもちゃんと覚えなきゃいけないんだ〜。
J* *特にギルティ初心者は、何が起こっているのか分からないまま攻撃を食らい続けて以上、ってなパターンが多いからな。まずは、パ〜ァフェクトに守りの基礎を固めないとお話にならないぜ。
M はーい。



的確なガードは次の反撃を導くチャンスともなる。攻めてばかりが能じゃないってことだぜハニー。

やっぱりガードが一番大切なのだ

関連システム		
	基本操作	P114~115
	ダウン復帰	P121

フォルトレスディフェンス、直前ガード……。防御面のシステムには、難しそうな名前が並んでいる。しかし、これらはあくまで補助的なシステム。とりあえず一番重要な「ガード」を覚えておけば、それほど苦労することはないぞ。実際、基本のガードに比べてフォルトレスディフェンスや直前ガードのほうがベターなケースというのは、それほど多くない。とくにフォルトレスディフェンスは、テンションゲージを消費するというデメリットもあるので、使うポイントを必要最低限に抑えることが重要となってくる。つまり、慣れないうちに乱用しても逆効果だったりするのだ。

ただし、『GGX』は「しゃがみガードできない技」が多いことには注意したい。代表例はダストアタック。この技をくらうと、その後の追撃次第で大ダメージを受けてしまうのが苦しいところだ。とはいえ、出は遅めなのでつぶせることも多い。最初は「先読みで出の早い技を出して割り込む」ことで対処しつつ、経験を積んで技のモーションに慣れていこう。一部のダストアタックは、慣れれば見てからのガードも不可能ではなくなるぞ。



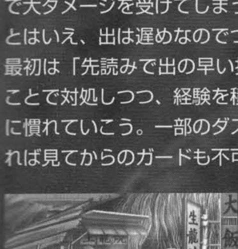
ほとんどの地上技はしゃがみガードでOK。ほかのシステムはあとで覚えよう。



ジャンプ攻撃のほか、ダストなどもしゃがみガード不能。立ちガードで対処だ。



ジャンプ中もガード方向にレバーを入れておこう。一部の技はガードできるぞ。



フォルトレスディフェンス

テンションゲージを消費するので、考えなしの多用は禁物。最初は、倒されそうなときのケズり回避にだけ使うといい。

Check!! ダウン復帰のクセを

空中で技をくらったときや、浮かされたときに重要なのが、ダウン復帰のシステムだ。これを使わないと空中で何度も追撃をくらい、大ダメージを受けることになりかねない。こんなときは、後ろ方向にレバーを入れながら、とりあえずボタン2つを連打するクセをつけてしまおう。余計なダメージを受けずに済むことはもちろん、連続技のミスを回避できることもあるぞ。後ろ方向のダウン復帰は相手との間合いを離せるので、画面中央なら一番リスクの低いダウン復帰となる。その後少し慣れてきたら、画面端では前方のダウン復帰を使ったり、はたまた復帰後タイミングよくジャンプ攻撃を出して攻めに転じたり、といった工夫をしていこう。なお、ダウン復帰をボタン連打で行なう場合はP・K同時押しがオススメ。ほかのボタンだと、復帰直後に技が出てしまうからだ。

浮かされても……



空中で技を食らっても……

ダウンした際は、とりあえず後ろ方向のダウン復帰。できないものもあるが、損をすることは少ない。

STEP3 攻撃のバリエーションを増やしたいんだけど?

M　ねぇねぇ〜ジョニィィ〜。

J　*どうしたよ。そんなに泣きはらして? プリティな顔が台なしじゃねぇか。*

M　ねぇっ! 聞いてよジョニー。昨日ずーっと『ギルティギア ゼクス』の対戦をやってたんだけど、ボクの攻撃ってちっとも相手に決まらないんだ。ぐすん。

J　*……実は昨日、隠れてその対戦風景を見てたんだが、オマエさん「レバー前入れHS」しか使ってなかったじゃないか。*

M　え? だって、レバー前入れHSが一番攻撃力があってリーチも長いんじゃないの?

J　*いやまァ、そりゃそうなんだけどな、せっかくボタンが4つあるんだから、全部使って遊んだ方がナニかとお得な感じがしないか?*

M　うわ、ジョニーってばセコっ。

J　*ち、違う! そういう問題じゃねぇんだっ! いいか、すべてのボタンを駆使して闘うってことは、攻撃が単調になるのを防ぐ、ということにつながってくるんだ。*

オマエさんは、このまえ教えたはずのガトリングコンビネーションを使うどころか、ひとつのボタンしか攻撃に使ってないだろう。そんなワンパターンな攻撃じゃ、マトモにダメージを与えられなくて当たり前だ。

M　え〜っ。じゃあじゃあ、効率よくダメージを与えるにはどうすればいいの?

J　*まずは攻撃の要とも言える「中段と下段での揺さぶり」を覚えたいところだな。中段ってのはしゃがみガードできない技、下段ってのは立ちガードできない技のことだ。そして、ここで登場するのが「ダストアタック」と「足払い」。これらのシステムを攻めの中にとり入れることで、デリシャスかつワンダフルな攻撃を展開できるのさ。*

M　よーし、頑張っちゃうもんね!





揺さぶりをかけた攻撃の積み重ねが最終的な勝利を導いてくれるぜ。単調な攻めはバッドだぜハニー。

ダストアタックを活用してガードを崩す

関連システム
基本操作……P114〜115
ダストアタック&足払い……P120

ある程度やり込んでいる人が相手だと、単純な連係だけでダメージを与えるのは難しい。そこで、「ガードを崩す手段」が必要となってくるのだ。

その最たる例はダストアタック(S・HS同時押し)だ。前ページで触れたとおり、この技はしゃがみガード不能。攻めの中に混ぜていくだけで、相手を惑わせることができる。ヒット後に空中連続技で大ダメージを狙えるのも長所のひとつだ。

もっとも簡単、かつ効果的な使い方は、ガトリングコンビネーションに組み込む方法(ルートの詳細はP28からの技表ページを参照のこと)。キャラによってリーチは違うが、しゃがみK→ダストアタックなどは共通して使える連係といえる。

立ちガードできない足払い(↓+S・HS同時押し)と使い分ければ、その効果はさらに上がる。足払いは出が早めで、連続技にも使いやすいぞ。

ダストアタック

連係の中に組み込んで、ヒットしたら空中連続技へ。最初はレバーを↑に入れながらSorHSを連打するだけでもいい。キャラによってリーチや出の早さに差があり、使い勝手が大きく異なることにも注意。



足払い

出が早めで、通常のガトリングルートに組み込むことも多い。ヒット後、ダウン復帰されないことも特長のひとつだ。中には、キャンセルからの覚醒必殺技が連続技になり、大ダメージを与えられるキャラも……。



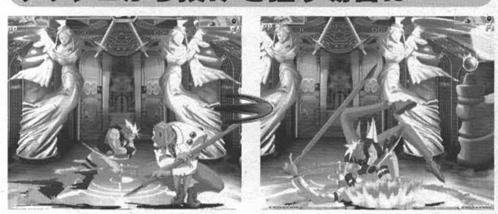
Check!! ガードを崩す手段はほかにもあるぞ

当然、ガードを崩す手段はダストアタックだけではない。実際、ダストアタックの出が遅い、あるいはリーチが短いキャラは、対戦のレベルが上がるにつれてほかの手段に頼るケースが多くなってくるぞ。

もっとも使用頻度が高いのは、各種の投げ技だろう。通常投げはもちろん、キャラによっては必殺技に投げ技を持つキャラもいるので、ガードに徹している相手にはこれらを狙っていこう。また、投げ技のあとに追撃を狙えるケースも多い。これらもマスターし、ダメージ効率をアップしていきたい。

なお、通常投げはレバー方向によって左右に投げ分けることが可能。余裕があれば、その後の状況が有利になる画面端方向に投げよう。また、ダッシュから投げる場合は、レバーを→に入れっぱなしではダメ。レバーを1回後ろ方向に入れる必要がある。

ダッシュから投げを狙う場合は……



ダッシュ後そのままレバーを→へ入れっぱなしにしていると、たとえ近距離でも通常投げが出ない。

レバーを←に入れ、直後にHSを入力すればOK。前に投げたい場合は、←→+HSとなる。

STEP4 さらなるステップアップを目指すには？

J　どーだ？　腕前のほうは。あれから少しは上達したかい？
M　うんうん！　ジョニーのおかげで、だんだんと『ギルティギア ゼクス』が上手くなってきたような気がするよ～。
J　だが、油断するのはまだ早いぜ。オマエさんはまだまだヒヨッコ同然。対戦でキャラクターを自在に操るには、もっと修～練が必要だ。
M　え？　そうなの？
J　対戦で勝つにはな、システムの一つ一つを独立して覚えてても駄目だ。闘いの中で臨機応変にシステムを組み合わせて、その場その場に対応したうまい使い方をしなければバッドだってことよ。
M　ええ～。なんだか難しそう……。
J　別に小難しく考える必要はないさ。積極的にシステムを使いこなすとまでいかなくても、最初は「使いどころを間違えない」だけで充分だ。システムの基本さえきちんと理解しておけば、あとは対戦の回数を積み重ねることによって、自然と「システムを有効活用するタイミング」が身についていくって寸法さ。
　ま、少しずつでいいから、地道に対戦の経験を積んでいけば、おのずと道は開けるんだろうな。
M　そっか、うん。誰だって急に達人にはなれないもんね。ボク、マイペースで練習するよ。
J　よーし、その意気だ。ギルティの道は長く険しいからな。あの夕日に向かって走り続けるんだベイビィ。



システムを組み合わせて闘えば、無限のバリエーションを作り出せるってモンだ。ファイトだぜ、ハニー!!



M　でね、ジョニー、お願いがあるの。もしも対戦でジョニーに勝てたら、ボクとデートして欲しいなぁ、なんて。
J　……あっ、そういや急用を思い出した。悪ィがしばらく戻ってこねぇんで、留守をヨロシクな。
M　あ、待ってよ！　ジョニーってばー！

攻守のバリエーションをアップせよ!!

関連システム
フォルトレスディフェンス……P117
ジャンプキャンセル……P123

　これまでに述べたことをマスターし、自分のキャラをスムーズに動かせるようになったらしめたもの。あとは対戦の経験を積みながら、徐々に細かいシステムを活用できるようになっていけばOKだ。とくに、技の硬直をなくすロマンキャンセル（詳細はP118）などは、攻守の両方に役立つ重要システムといえる。
　攻撃面のバリエーションを増やすには、空中ダッシュ（バックステップ）や2段ジャンプ、ジャンプキャンセルを組み込んでみるといい。ジャンプキャンセルは空中連続技で使うケースも多いので、ダメージ効率のアップにも必要不可欠なのだ。
　一方の防御面では、そろそろフォルトレスディフェンスを活用していきたいところ。跳び込みを地上での対空技で落とされるケースが多いのであれば、これを使って防御することも考えてみるといい。ただし、空中フォルトレスディフェンスはテンションゲージの消費量が非常に多いので、使いすぎには注意。対空技に対しては、2段ジャンプなどでかわす手もあることを覚えておきたい。


ジャンプ中に相手が覚醒必殺技を出してきた！　しかも空中ガード不能技。では、くらうしかないのか!?
フォルトレスディフェンスをすれば問題なし。これはクセにしておきたい。ダッシュ中の場合も同じ要領で。

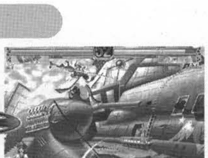
実戦テクニックその① ジャンプキャンセル&2段ジャンプ

　地上技からのジャンプキャンセルは、攻めと守りの両方を兼ねる。当然そこからも2段ジャンプや空中ダッシュが可能なので、多彩な攻めを構成できるぞ。ガトリングコンビネーションの最後がスキの大きい技でも、ジャンプキャンセルできるなら問題ナシ。P124で紹介したヒット確認にも活用し、ヒットしていたら連続技、ガードされていたらジャンプキャンセル……とできれば理想だ。その後もバックジャンプと見せかけて空中ダッシュで攻め込んだり、2段ジャンプで対空技をかわしたり、と工夫していこう。

たとえばこんな使い方……


自キャラはカイ。連続技を狙って足払いへのガトリング。


ガードされたので、ジャンプキャンセルでスキを軽減。


さらに2段ジャンプ。アクセルの弁天刈りを見事に回避。

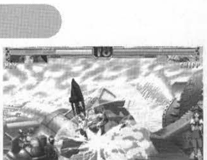
実戦テクニックその② ダウン復帰からのバリエーション

　ダウン復帰後は、通常のジャンプ中と同じ扱いになっている。このため、ジャンプ攻撃や空中必殺技のほか、空中ダッシュや2段ジャンプ、空中フォルトレスディフェンスを使うこともできる。ダウン復帰の方向を使い分けることはもちろん、その後の選択肢も使い分け、相手の狙いをはずしていこう。ワンパターンでは、ダウン復帰後に相手の技をくらいまくり、そのまま負けてしまう……、といったようなことも起こりうるのだ。空中にいる間に相手の動きを見て（読んで）、対応を変えていくことが重要になるぞ。

たとえばこんな使い方……


画面端なのでレバー➡のダウン復帰。読まれやすいが……、


空中ダッシュとか。そのあとは相手方向に攻撃を出せるぞ。


地上技で迎撃してくるなら、フォルトレスディフェンスも。

傍若無人の獄炎を吹き上げろ！

RADOR CHART



対空、割り込み、ワンチャンスの一撃が光るソルは、テンションゲージを使った自己中心的な戦法が得意。己の意志を押しつけろ！

Text：MVP

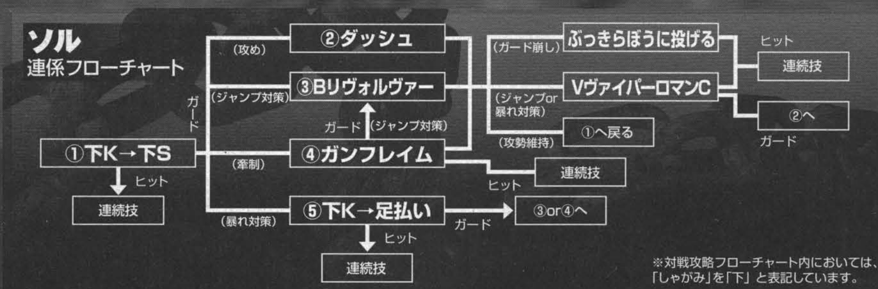
すべてにおいて平均以上の数値を叩き出したソル。特筆すべきは無敵時間のある技の多さ。強固な防御面は、比肩しうるものがいない。



対戦基礎攻略 2つの戦場を制覇する

ソルの得意なシチュエーションは2つある。一つは接近戦での連係から、ぶっきらぼうに投げるとヴォルカニックヴァイパー（以下：Vヴァイパー）の2択をダッシュから仕掛けるもの。接近戦では最終目標に行き着く前にガトリングからダメージを奪っていけることも多いので（フローチャート参照）、立ち回りのメインになってくる。ここでのポイントは空中ガードできないバンディットリヴォルヴァーと、地上の相手に使うガンフレイム、そして硬直差であまり不利ではないガトリングしゃがみS止めである。いずれも再度接近するチャンスがあるので果敢に攻め立てて先述の2択を迫っていこう。さて、得意なシチュエーションのもう一つは、中間距離での立ちSによる牽制から対空でダメージを奪うもの。そこそこリーチの長い立ちSで牽制し、キャンセルでバンディットリヴォルヴァーやガンフレイムにつなぐのも良し、ジャンプするのを待って迎撃してもいい。対空兵器の選択は、地対空でしゃがみHSとVヴァイパーロマンC、空対空でジャンプKorSが挙がり、これらを織りまぜて打点を変化させ、ヒット率を高めるのがポイント。いずれも空中連続技で大ダメージを与えられるので、強力なことこの上ない。

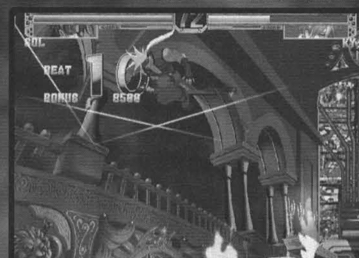

Vヴァイパーロマンcはソルの切り札。しゃがみHSで拾って連続技だ。



カウンター活用

ソルはガンフレイムを用いたカウンターヒット専用連続技が熱いキャラ。➡＋Pを牽制で使えばほぼカウンターヒットになるし、ガードレベルが光っていれば当然カウンターヒットになる。たとえば➡＋P→ガンフレイム→しゃがみHS…、ぶっきらぼうに投げる→しゃがみHS→ガンフレイム→しゃがみHS…、といった感じだ。いずれも確定となる連続技で、大幅にダメージがアップするのが重要。特にガードレベルが光っているときのカウンターヒットなら、ダメージは約1.8〜2倍に!! 果敢にぶっきらぼうに投げるを狙おう。

こうなると相手のガードレベルを上昇させる連係が欲しいところだが、ソルの場合近距離立ちS→遠距離立ちS→立ちHS→バンディットリヴォルヴァー→しゃがみK→しゃがみS、などで相手にまとわりつきながら一気に点滅させられる。相手のガードレベルを確認しつつ連係を組み立てよう。


ガードレベルがMAXなら、投げからここまで減らせるぞ。

テンションゲージ活用例

テンションゲージの使い道は基本的に2つ。一つは足払いからの連続技と割り込みに使うタイラントレイブ。ダメージが高く、ガードされてもいいので多用したい。もう一つはVヴァイパーをロマンCするもの。おもに割り込みと割り込み対策に使い、地上にいる時点でロマンCをかけてしゃがみHSで浮かせ直し、連続技を狙っていく。タイラントレイブとの差はガードされた際の硬直差にあり、Vヴァイパーならその後の続けて攻めが継続できるのがポイントだ。攻撃面の強化に使用していこう。


ロマンキャンセル8、タイラントレイブ2、ぐらいの割合かな？

連続技

①の連続技は常時狙っていくモノ。バンディットリヴォルヴァーの1段目がヒットした瞬間にロマンキャンセルをかけ、少し遅めにジャンプSを当てていく。しゃがみHS以降はほとんどの場合、ジャンプS→JCジャンプS→ジャンプHS→Vヴァイパー→追加攻撃にしていくが、間合いによって追加攻撃がスカってしまう場合は途中を改良してなるべく追加攻撃を当てるようにして、起き攻めを重視しよう。②は画面端の連続技で高威力。テンションゲージがない場合は➡＋Pを使ったすごいものもある。④はとりあえず載せてみた連続技。特に価値はない。

連続技	TOTAL DAMAGE
①｛しゃがみK→しゃがみS→足払い｝→（C）バンディットリヴォルヴァー（1段目ロマンC）→ジャンプS→しゃがみHS→（JC）ジャンプS→（JC）HS→（C）HSVヴァイパー→追加攻撃→➡＋HS	164
②（画面端）｛しゃがみK→近距離立ちS→立ちHS→足払い｝→（C）タイラントレイブ→ジャンプS→（JC）｛S→HS｝→（C）HSVヴァイパー→追加攻撃→➡＋HS	211
③ぶっきらぼうに投げる→しゃがみHS→（JC）ジャンプS→（JC）→｛S→HS｝→（C）HSVヴァイパー	120
④（ドラゴンインストール時）空中ダッシュS×4→立ちS→➡＋P→ジャンプS×4→（JC）S×2→（C）HSVヴァイパー→追加攻撃→➡＋HS	208

※連続技内の｛｝で括ってある技同士のつなぎは、ガトリングコンビネーションによるものです。

ラッシュパターンを覚えよう



ゆったりとした地上戦からスタンエッジ、チャージアタックをからめた起き攻めがポイント。チェンジオブペースでダメージを奪え。

Text：がっちん

カイ=キスク KY KISKE



平均的な能力を持つカイは、攻めてこそ持ち味を出せる。逆にディフェンスの2は、確固たる対空のなさと小回りの利かなさからくるもの。

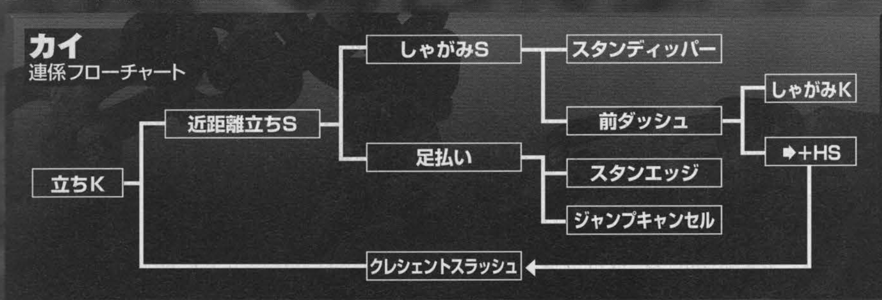
対戦基礎攻略 地上戦のコツ

長いリーチを活かした牽制技で相手を抑え込むのが基本のスタイル。牽制に使う技は、もちろん遠距離立ちS。剣の先が当たるか当たらないかぐらいの間合いで使用する。キャンセルをかけることもできるので、まずはスタンエッジを積極的に使っていこう。なお、このスタンエッジはたとえキャンセルであっても前方に跳ばれてしまう。怖がって跳ばない相手なら問題ないのだが、たまには何もしないことも相手に的をしぼらせないために必要となる。対空に使う技は空中S→HSのガトリング。さらにキャンセルしてヴェイパースラストを当てる。空中ガードばかりの相手であれば、最後の手段としてしゃがみHSも使おう。

攻撃の手段はやはり地上がメイン。ダッシュからの立ちKか➡+HSで連続技を狙いにいく。跳び込みなら、連続技を強引に狙うよりは、ジャンプHSがギリギリ当たるくらいの遠い間合いが強い。あとはクレシェントスラッシュで相手のガードを揺さぶろう。キャンセルからが基本だが、相手によっては近距離から、いきなり出したほうが有効の場合あり。これは中間距離でのスタンディッパーにも言えることだ。このあたりの技のタイミングはプレイしてつかんで欲しい。



積極的に跳び込まずに、地上戦は自分のペースで闘っていこう。



ワンポイント

投げとスタンディッパーのあとは攻めを持続させるチャンス。まず、投げからは立ちHS→キャンセルスタンエッジ・チャージアタック。ちょうど相手に飛び道具が重なるため主導権はこちら側にある。本来は➡+HSを投げ後に使用したいが、キャラによってはヒットしない。もうひとつのスタンディッパーヒット後の場合、立ちHS後にダウン復帰されるので注意。そのため、前ダッシュしゃがみK→近距離立ちSと追い打ちし、キャンセルをかけてスタンエッジ・チャージアタックが理想となる。前ダッシュしゃがみKがヒットするキャラが相手であれば、こちらをメインにしていこう。ただ、これらは相手と近すぎるとうまく機能しない。その点は注意して行動したい。ほかに、特定の状況に限らず起き攻めに有効なのが➡+HS。ガードされてもスキが小さく、ヒットすれば連続技だ。ダッシュからでも有効になる。



➡+HSは連続技に発展でき、キャンセルもかかるので優秀な技だ。

テンションゲージ活用例

まずは連続技にもあるように、ライド・ザ・ライトニングが確実に当たる状況に使用していく。これが第一の目標。もちろん、ライド・ザ・ライトニングは、自分の起き上がりに出していくのであれば、積極的に使ってかまわない。跳び込みに対しても有効だ。テンションゲージは半分、つまりライド・ザ・ライトニングが使える状態にしておけばよいので、フォルトレスとデッドアングルは多めに使っていきたいくらい。相手キャラにもよるが、押さえ込まれたままでは苦しい展開になってしまう。



デッドアングルで相手を地道に押し返すのもいい。

連続技

①の連続技は、完全な密着状態からのもの。よって、少し間合いが離れている場合は、しゃがみSか立ちHSを省く必要がある。実戦ではあまり密着状態はなく、この工夫が必要になるのが普通だ。逆に②の連続技は、立ちKををはさむことが可能だが、無理せず確実にいこう。一方、③の連続技は、形にとらわれず足払いヒット後ならOK。ただ、あまり遠い間合いやキャンセルが遅いとヒットしないので注意。④の連続技も早めのタイミングがキー。ジャンプ直後に技を出すこと。画面中央なら前斜めジャンプだが、画面端は垂直ジャンプにするといい。

連続技	TOTAL DAMAGE
①{立ちK→近距離立ちS→しゃがみS→立ちHS}→（C）スタンディッパー	106
②➡+HS→{近距離立ちS→立ちHS}→（C）スタンディッパー	144
③{立ちK→しゃがみS→足払い}→（C）ライド・ザ・ライトニング	124
④クレシェントスラッシュ→ジャンプS→（JC）{S→HS}→（C）ヴェイパースラスト	124
⑤ダストアタック→（ホーミングJ）S→S→S→P→S→HS→（C）ヴェイパースラスト	117

※連続技内の{}で括ってある技同士のつなぎは、ガトリングコンビネーションによるものです。

頼りになりますイルカさん



コマンド投げの裏の選択肢が強力なら、崩し能力が一気に上昇する。また、単発の威力を活かした連続技さえ見つけければパワーも……。

パワーキャラだが、イルカを使ったトリッキーな攻めもできるメイ。いかに相手のガードを崩しスキを見つけて投げるかがポイントだ。

Text：ももやん

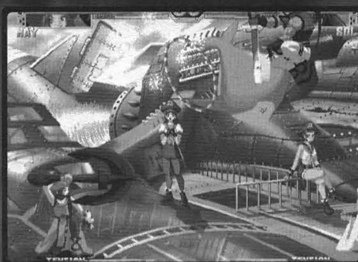


対戦基礎攻略 イルカさんで動きを止めろ！

メイの基本は、まず相手の動きを止めることから始まる。動きを止めるのは、飛び道具の拍手で迎えてください（以下、拍手）。遠距離の場合にはS拍手を使う。動こうとする相手を止めることができる。チップやミリアといった高速キャラ相手には、P拍手を混ぜていこう。何らかの行動に反応して攻め込んでくることが多いので、P拍手で予防するのだ。

拍手を地上でガード、ヒットした場合にはダッシュで近づき、しゃがみKやダストアタックを狙っていく。拍手を空中でガード、ヒットした場合には、ダッシュからレバー前＋HSを狙っていこう。拍手をガードしていた場合には直接狙い、ヒットしていた場合にはダウン復帰を待ってからレバー前＋HSを出していこう。ヒットしたらキャンセル拍手やレスティブローリングで連係を継続させる。スキを作らないようにしよう。

しかし、拍手ばかり狙っていては読まれて攻め込まれることも多い。ダッシュ立ちK→しゃがみS→拍手といった連係で動きを封じ込むのも重要だぞ。拍手を溜め状態にしてダッシュ→オーバーヘッドキッスといったフェイントも可能だ。



まずは拍手で迎えてくださいで動きを止める。使いすぎに注意。

メイ
連係フローチャート

- ダッシュ下K
  - → 足払い
    - → イルカさん・横
    - → 拍手
  - → ダストアタック
  - → オーバーヘッドキッス

- ダッシュ立ちK
  - → 下S
    - → イルカさん・縦(S)
      - → 足払い
      - → ダストアタック
    - → イルカさん・縦(HS)

※対戦攻略フローチャート内においては、「しゃがみ」を「下」と表記しています。

投げチャンスを増やせ！

メイはガリガリと攻め続けることができないので、連係はそれほど複雑ではない。フローチャートを見ながら解説してみよう。基本的な連係は、ダッシュしゃがみKからの4択だ。コマンド投げのオーバーヘッドキッスは、しゃがみKをキャンセルして出してはいけない。一瞬遅らせて、投げ判定が出た直後を狙おう。足払いとダストアタックは表裏一体。足払いを中心に、ときどきダストアタックを狙ってみよう。

もう一つの連係は、イルカさん・縦（S）を当たらないように出すのがコツ。イルカさん・縦は着地のスキがないので、着地と同時に足払いを出せば、まず反応できないだろう。しかしいつまでも当たらないように出していてはしゃがみガードで安定されてしまうので、イルカさん・縦（HS）や着地ダストアタックも使っていくのが大切だ。



連係からイルカさん・縦を出せば…、

直前で着地するので、素早く下段を狙おう。

テンションゲージ活用例

テンションゲージの使用率は、8割方グレート山田アタックでいい。コマンド投げのオーバーヘッドキッスから連続技に組み込めるので、決める機会が多いからだ。また画面端に追いつめられた状態でのグレート山田アタックも効果的。

他の使い方としては、スライディング（⬋＋K）をガードされたときのスキをなくすための、ロマンキャンセルがある。グレート山田アタックを使わなくても倒せる程度の体力ならば、このロマンキャンセルにゲージを使ってもいいだろう。



グレート山田アタックが中心になるはずだ。

連続技

メイの基本となるのが、①の連続技。ただし、ダッシュしゃがみKが先端でヒットすると立ちHSがヒットしない。この場合は②の連続技に切り換えよう。③はコマンド投げからの連続技。ゲージがない場合には、ジャンプS（K）→HS→レスティブローリングにしよう。ダストアタックの連続技は超強力だが、ダストアタックが先端でヒットすると成功しにくくなる。この場合はダスト→HS→K→P→K→S→HS→レスティブローリングとつなげる。ダメージも十分なので、こちらで安定しても問題ないぞ。

連続技	TOTAL DAMAGE
①ダッシュ{しゃがみK→近距離立ちS→立ちHS}→（C）HSイルカさん・横	119
②ダッシュ{しゃがみK→足払い}→（C）イルカさん・横	82
③オーバーヘッドキッス→グレート山田アタック→遠距離立ちS→（C）HSイルカさん・横	141
④{➡＋P→近距離立ちS}→（JC）{S→HS}→（C）レスティブローリング	135
⑤ダストアタック→（ホーミングJ）HS→HS→P→P→P→K→S→HS→（C）レスティブローリング	160

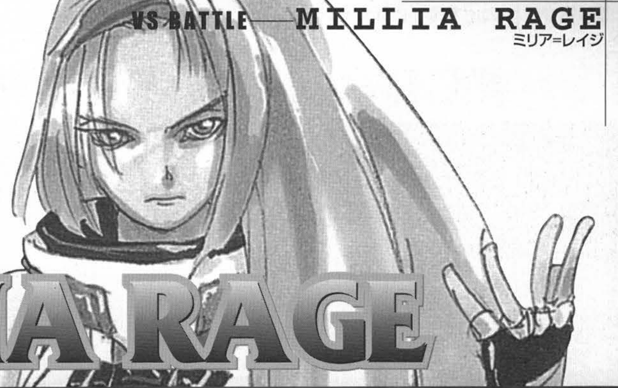
※連続技内の{}で括ってある技同士のつなぎは、ガトリングコンビネーションによるものです。

足払い後の動きがカギ

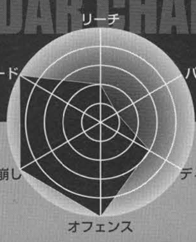
持ち前のスピードと多彩な起き攻めで相手を押さえ込もう。足払いヒット後の選択肢と攻めが勝敗に大きく影響するぞ。

Text：がっちん

ミリア=レイジ MILLIA RAGE



RADAR CHART



この速さと起き攻めの永久機関はどう考えても5に落ち着く。ディフェンスはあまり強くないが、攻めが守りを兼ねていることに注目。

対戦基礎攻略 相手に近づきダウンを奪え

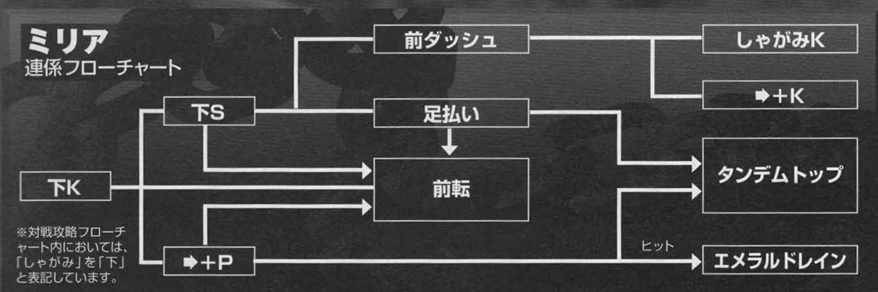
ミリアの基本スタイルは、やはりスピードを活かしたラッシュとかく乱になる。相手に近づく手段としては⬅➡入力の空中ダッシュがやりやすい。だが、たとえ2回空中ダッシュができるとはいえ、相手に対応される度合いも一番高い。よって、2段ジャンプや前ダッシュ、前転も必ず混ぜていくようにしよう。そして、相手に近づいたらしゃがみK→しゃがみS→足払いからのキャンセル必殺技必殺技を軸とする。この部分は、次のワンポイントで詳しく解説する。

ほかでは、バッドムーンの使い方も考えていこう。まずは、超低空で出すことで、地上からの中段攻撃のように機能させる方法。相手の起き上がりに限らず、ジャンプ攻撃後や密着戦でも多用していきたい。ヒット後は➡＋HSなどの追い打ちもいいが、足払い同様に、ダウンしている相手にタンデムトップを置いておく方法も使っていこう。また、空中で技を出すときは、多段攻撃であるHSがオススメ。このとき、相手との空中戦で打ち勝った場合は、キャンセルしてバッドムーンを使い追加ダメージを狙う。このあとさらにもつれるが主導権はミリア側にある。多少強引でもかまわないから、攻めの姿勢を崩さないこと。



低空バッドムーンは少し練習すればコツがつかめる。強力だぞ。

ミリア 連係フローチャート



※対戦攻略フローチャート内においては、「しゃがみ」を「下」と表記しています。

ワンポイント

足払いでダウンさせたあとは、多くの選択肢が存在する。中でもタンデムトップは、おもにガードされた場合の選択肢で、まずはここから使っていこう。SとHSで性質が違うため、使い分けていけば相手は対応しづらくなる。具体的には、Sは割り込まれないが当たりにくく、HSは割り込まれるぶん相手への抑制能力が高い。さて、足払いだが、画面中央ヒット時ならシークレットガーデンがいい。オススメの軌道は⬆➡⬅➡で、あとは読みで微妙にアレンジする。ただ、相手と近いときや画面端では極力使用せず、ダッシュしゃがみK→近距離立ちS→キャンセルHSタンデムトップ。その後、ジャンプ攻撃、➡＋K、しゃがみK、さらにバッドムーンと相手のガードを揺さぶっていこう。バッドムーン以外がヒットしたら再度足払いにつなげ、起き攻めを継続させる。画面端であれば、一気に決めるくらいの気持ちで攻撃だ。



つねにこの状態をつくりだせれば理想的。手を休めず攻め込め。

テンションゲージ活用例

もっとも簡単な使い道が、連続技に載っているエメラルドレイン。余裕のヒット確認で無駄な放出をおさえられることが利点だ。ミリアはキャラの性質上、夢中で動きまわってしまい、いつまでもゲージMAXのまま闘ってしまうことが多い。無理にペースを変える必要はないが、相手の跳び込みに対してはデッドアングル、地上戦であれば割り込みにエメラルドレインもOK。あとは自分の起き上がりであれば、密着か対空技としてのウィンガーも忘れてはならない。出し惜しみせず使おう。



デッドアングルはリーチが短いが、上方向に強い。

連続技

①は中段攻撃の➡＋Kスタートで、しゃがみの相手に密着しないと最後の足払いが連続ヒットしにくい。しゃがみKへのつなぎはガトリングではないので注意。なお、追い打ちの➡＋HSを放棄して起き攻めパターンを推奨してるのが本攻略だ。②も密着でないとやや苦しい。前ダッシュから狙っていきたい連続技。④は画面端限定で、テンションゲージをすべて使用する。ゲージが残っていない場合は、しゃがみHSを地面に当たる前に当てて②の連続技の後半部分に持っていこう。なお、画面端であればエメラルドレインは安定して3ヒットする。

連続技	TOTAL DAMAGE
①➡＋K→{しゃがみK→しゃがみS→足払い}→➡＋HS	83
②{しゃがみK→しゃがみS→しゃがみHS}→（JC）{P→S→HS}→（C）バッドムーン	121
③{しゃがみK→➡＋P}→（C）エメラルドレイン→➡＋HS	107
④（画面端）{しゃがみK→➡＋P}→（C）エメラルドレイン→ウィンガー	149
⑤ダストアタック→（ホーミングJ）S→S→S→P→S→HS→（C）バッドムーン	116

※連続技内の{}で括ってある技同士のつなぎは、ガトリングコンビネーションによるものです。

FEAR OF THE DARK

RADAR CHART



真っ向勝負ではこの評価になってしまうので、もっとしたたかな戦い方をしたいところ。ブレイク・ザ・ロウがカギを握るはずだ。

下僕であるエディを従え、ザトーの精密なる連係が完成する。狂気に満ちた圧倒的攻勢は、いかなる相手も封じ込めることが可能だ。

Text：MVP

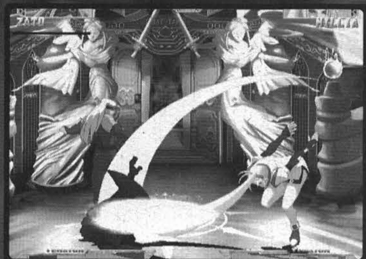
ザトー=ONE ZATO-1



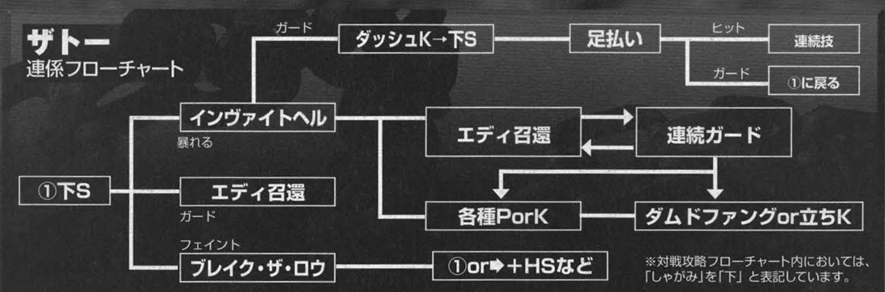
対戦基礎攻略 連係させるにはあせらずに

地上ではしゃがみSを主体に、キャンセルしてインヴァイトヘルやエディ生成をして牽制。また、ダッシュ立ちKスタートのガトリングや対空でしゃがみHS、➡＋HSを混ぜていこう。相手がよく跳ぶ場合や地上牽制合戦で負けやすい場合は、ブレイク・ザ・ロウやジャンプ行動を多めにしていく。ジャンプ攻撃は主にK→Sのガトリングを使い、キャラ特性である浮遊をふんだんに織りまぜたい。浮遊からは急降下、逃げ、裏を取りにいく、という動きができ、通常ジャンプと組み合わせると効果が高い。また、地上の相手にK→浮遊→降下→K→Sとやるとジャンプ攻撃を時間差で出せるので強力だぞ。

次はエディ生成。ザトーはエディを生成できると一挙に優位に立てるが、本体の立ち回りがしっかりできていないと、生成した直後に相手の攻撃を受けて消されてしまうことも多い。極力しゃがみSキャンセルや相手をダウンさせたときに生成するようにしよう。生成後は、小攻撃や移動攻撃で相手を牽制しつつ、投げと下段、中段の3択を迫るのが基本。エディの攻撃は単なるフェイクな点を認識しよう。エディ1回で3択1回程度の割合で考えるといい。欲張らないこと。



エディはやみくもに召還しても意味がないので注意しよう。



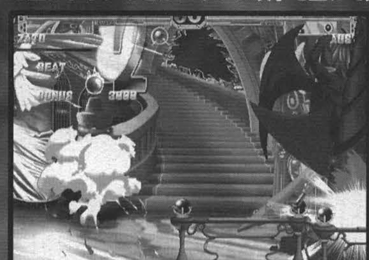
※対戦攻略フローチャート内においては、「しゃがみ」を「下」と表記しています。

確定地獄に引き込め！

エディとの連係で最強なのが、ドリルスペシャルと跳び込みの同時攻撃。ほぼガード不能の状況を作るわけだ。ドリルスペシャルは発動が遅いので相手の起き上がりに重ねるのがベストとなるぞ。

ではパターンを紹介しよう。まず、エディを生成して相手にダムドファングを決める。そして投げの演出中にエディを相手のダウン位置に移動させて、ドリルスペシャルを設置しよう。次にインヴァイトヘルで追い討ちし、相手の起き上がり時間を少し遅らせる。これでドリルスペシャルが重なるので、あとはジャンプ攻撃を重ねて完成だ。

もう1つのパターンはエディ生成中に相手を足払いで転ばしたとき。このとき足払いを前斜め下で出しつつSとHSを押しっぱなしにし、HSのみ離してドリルスペシャルを設置する。続けてしゃがみKで追撃、硬直が切れたらインヴァイトヘルを重ねよう。あとはジャンプ攻撃を重ねて完成だ。



複雑な行程を経てドリルスペシャルからの同時攻撃が完成。

テンションゲージ活用例

ザトーの場合、消去法で覚醒必殺技がメインの使い道となる。その理由は、必殺技がロマンキャンセルにほとんど対応していないのとデッドアングルアタックの発生が遅いため。唯一ロマンキャンセルで使えそうなのが➡＋HS×2くらいだ。

で、肝心の覚醒必殺技は全部で3つあり、基本となるアモルファス、とにかくダストアタックから追加ダメージを奪うためのイグゼキューター、と使用すべき箇所は多い。メガリスヘッドは遠距離でのバクチや画面端の連続技で使うといい。



➡＋HS×2のダメージはなかなか。相手のヒット具合で使おう。

連続技

①はダストアタックからの連続技。ゲージがないときはジャンプHS→K×2→P→K→S→HSにするとダメージが高い。②は基本連続技。足払いからのアモルファスは練習するべし。また、ポチョムキンにはクリーンヒットしない。③は画面端限定で、ザトーの立ちSにキャンセルをかけてメガリスヘッドを出そう。④は起き攻め用の連続技。中段と下段の同時攻撃からダメージを奪えるので強力。⑤はガトリング中のボタンを順に押しっぱなしにしておき、➡＋PのあとKボタンを離すことで移動攻撃を出す。これは割り込まれない連係例として載せてみた。

連続技	TOTAL DAMAGE
①ダストアタック→（HJ）HS→S→HS→（C）イグゼキューター	151
②{立ちK→近距離立ちS→しゃがみS→足払い}→（C）アモルファス	155
③（画面端）ダムドファング→遠距離立ちS（エディヒット）→（C）メガリスヘッド	150
④ドリルスペシャル→ジャンプS→アモルファス	210
⑤移動攻撃→ダッシュ{立ちK→近距離立ちS→➡＋P}→移動攻撃→ダッシュ{立ちK→近距離立ちS→➡＋P}→移動攻撃→ダッシュ立ちHS→（C）アモルファス	124

※連続技内の{}で括ってある技同士のつなぎは、ガトリングコンビネーションによるものです。

強力無比なパワーで圧倒せよ！



狙うはポチョムキンバスターとガイガンター。銅の肉体を盾に虎視眈々とチャンスをうかがい、一撃のパワーで相手を昇天させよう。

Text：若人

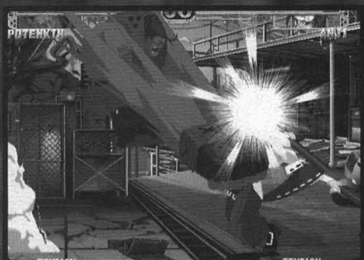
相手に攻めさせればおのずと勝ちが見えてくる、待ちキャラの筆頭。相手をいかに得意間合いにとらえるかがポイントになるだろう。

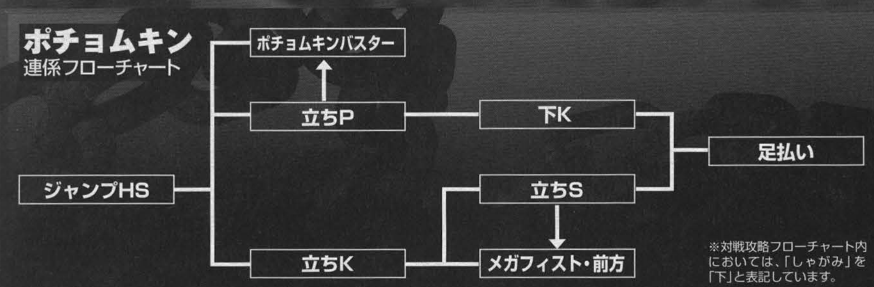
ポチョムキン POTEMKIN



対戦基礎攻略 投げと打撃の2択で攻める！

まず中間距離では、遠距離立ちSを牽制の主軸にし、キャンセルメガフィスト・前方で相手を押さえ込んでいこう。また、メガフィスト・前方は大抵のキャラの牽制攻撃と相性がいいので、おもむろに出すのも有効だ。カウンターヒットで当てられれば、足払いなどを連続ヒットさせられ、その後、起き攻めを展開できる。これで中間距離を圧倒したら、攻勢へ。接近戦は跳び込み攻撃で接近したあとか、相手からダウンを奪ったあとの起き攻めで挑み、跳び込みからの連係は下記のフローチャートを参考に攻め立てていこう。最大の狙いはポチョムキンバスター。跳び込みから直接狙うパターンと、立ちPを刻んでから狙うパターンを使い分け、相手に的を絞らせないようにするのがポイントだ。そして、これを警戒し、ジャンプで逃げようとする相手には、下段攻撃を絡めた連続技兼連係で対応。終着点は足払いなので、当たればダウンを奪うことができ、起き攻めに移行できるぞ。ちなみに、立ちK→立ちS→足払いは、ジャンプHSがヒットしていると、立ちSが近距離技になって連続ヒットし、ガードされていた場合には遠距離技になって、自動的にジャンプ防止になる強力な選択肢だ。積極的に使っていこう。


遠距離立ちSとメガフィスト・前方で中間距離を制圧しよう。



※対戦攻略フローチャート内においては、「しゃがみ」を「下」と表記しています。

ガイガンターを狙え！

相手を気絶状態に陥れる覚醒必殺技のガイガンター。無敵時間を活かして、割り込み技として用いるのもいいが、確実に決められる状況を知り、一撃必殺のパワーに磨きを掛けたい。ここでは、その有効な決めどころをいくつか紹介しよう。

●画面端ポチョムキンバスター→立ちHSから

下記の連続技④のこと。ここからさらに連続技を決めれば、チップとミリアを即死に追いやれる。

●しゃがみHSカウンターヒットから

対空技のしゃがみHSを相手のジャンプ攻撃にカウンターヒットさせれば、着地までダウン復帰されず、ダウンしたところに決められる。距離が遠いときは前方ジャンプで近づくのがポイントだ。

●➡＋Pキャンセルから

中段の➡＋Pから連続技に。決め打ちではあるが、起き攻めの選択肢として覚えておこう。

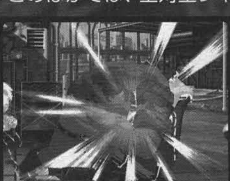

しゃがみHSがカウンターヒットしたら…、

ジャンプで間合いを詰め、ガイガンターだ！

chapter 3

テンションゲージ活用例

意外と決めどころの多いガイガンターが、メインとなる使い道だ。また、画面端限定連続技で使用し、その後の追撃でかなりのダメージアップを計れるヒートエクステンドロマンC。膨大なスキを減らしつつ、強力な連続技も狙えるハンマフォールロマンCも有効な使いどころとなる。大まかな使い道はこの3つ。このほかでは、空対空ジャンプHSカウンターヒットからのヘブンリーポチョムキンバスター。攻め込まれたときのデッドアングルに使っていくのもいいだろう。


ハンマフォールにかけるロマンCは、非常に重要だ。

連続技

①は立ち合いで使用するガトリングのみの連続技。足払い後は、一部のキャラに追い打ちとして決まり、接近手段も兼ねたメガフィスト・前方を出していこう。②は跳び込みからの基本連続技。画面端ならロマンCを使用するることで、ダメージアップを計れる。④は画面端でポチョムキンバスターを決めた際に狙える。立ちHSへのつなぎはシビアだが、ポチョムキン以外のキャラに決められ、ほぼ確実に気絶させられる点に注目。なお、テンションゲージがない場合やポチョムキンに対しては、立ちS→ヒートナックルで妥協しよう。

連続技	TOTAL DAMAGE
①{しゃがみK→立ちS→足払い}	81
②ジャンプHS→しゃがみHS→（C）ヒートナックル～ヒートエクステンド（画面端）→（ロマンC）（少し歩いて）➡＋HS→（C）ヒートナックル～ヒートエクステンド	270
③ダストアタック→（HJ）{HS×2→S→HS}	173
④（画面端）ポチョムキンバスター→立ちHS→（C）ガイガンター	175～
⑤ハンマフォール→（ロマンC）立ちHS→（C）ヒートナックル～ヒートエクステンド	185

※連続技内の{}で括ってある技同士のつなぎは、ガトリングコンビネーションによるものです。

打たれ弱さはドラッグの影響か!?

素早いダッシュからの攻めがチップの身上。
また、そこからのラッシュが強さの秘訣だ。
間断のない攻めで相手を押さえ込んでいこう。

Text:若人

RADAR CHART



ミリアとほぼ同等の数値だが、その性質は異なる。速さを活かせば、他のすべての数値を上げることができるので、精進あるのみだ。



チップ=ザナフ
CHIPP ZANUFF

対戦基礎攻略 幅広い選択肢で攻め立てよう

チップが得意とするのは近距離戦。素早いダッシュを持ってすれば、相手に接近することはそう難しいことではない。下記のフローチャートの通り、ダッシュしゃがみK→近距離立ちSで主導権を握り、多彩な選択肢で攻め立てていこう。

攻めの中核を担うのはスキの小さい冽掌。派生技によるガードの揺さぶりはもちろん、ディレイ入力を活かした戦法は強力だ。ポイントは、麓砕がカウンターヒットすると穿踵が連続ヒットするということ。無闇に手を出してくる相手に高い効果を発揮するぞ。これで相手を黙らすことができたら、冽掌止めから立ちSにつなぎ、再度冽掌といった具合にラッシュをかけていくといいだろう。

そのほかの選択肢も解説しておこう。幻朧斬はガード崩し手段、γブレードは幻朧斬の裏の選択肢である。立ちSから出すと強制ガードにならないため、幻朧斬を警戒して手を出してくる相手に当たるという寸法だ。ガードされてもスキがないので、相手が反撃してきたところを、遠距離立ちSや立ちHSでつぶしていけるのもポイント。足払いはジャンプ防止の選択肢。冽掌までワンセットで入力しておき、ガードされていた場合には、そのまま冽掌からの攻めへ移行していこう。



冽掌を軸に、スピーディーな連係を組み立てていくのだ!!

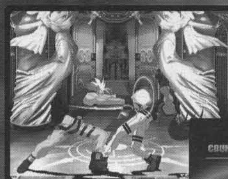


※対戦攻略フローチャート内においては、「しゃがみ」を「下」と表記しています。

下手に動くと痛い目見るぜ!!

チップはダッシュから攻めることが多いため、相手側は接近を防ぐために牽制技をちらつかせてくることが多い。これに対して無理に攻め込んでも、痛い目を見るのはこちらだ。こんなときは、立ちHSを使って相手の牽制技に対抗していこう。この技は、通常技解説のところでも述べた通り、攻撃判定が異様に強い。また、キャンセル受け付け時間が長いので、単発ヒット確認からの万鬼滅砕という連続技が可能だ。テンションゲージがあるときは、つねに万鬼滅砕のレバー入力だけしておき、ヒット時はKボタンを押し連続技に。ガード時は出さない、という状況判断力を身につけよう。

これは中距離の牽制だけではなく、左記の連係フローチャート内にもある通り、攻めの中にもとり入れていきたい攻撃方法。スキの小さいγブレードのあとや冽掌後などは、特に狙い目だ。



ガードレベルが点滅しているときは……、



立ちHS（カウンター）斬星狼牙が連続技に。

テンションゲージ活用例

第一に挙げられるのが、立ちHS→万鬼滅砕。立ち合いでこの連続技の恐怖を植え付けるため、常時50%以上溜まっているのが理想。他の攻撃面では、穿踵ロマンCが有力。もともと大きいスキを軽減できるうえ、ヒット時には連続技を狙うことが可能になる（連続技④参照）。一方、防御面では、相手の連係に割り込む技としてβブレードロマンCが活躍する。また、デッドアングルを使用するのも重要だ。チップは防御面が劣っているので、テンションゲージを使って、補っていこう。



攻め込まれたらデッドアングルに使うのも全然アリ!

連続技

③の連続技は、密着状態でのみ決められる。梅喧にはαブレード後の立ちHSが当たらないので、省略して直接ジャンプPを当てよう。④は穿踵ロマンCからの連続技。穿踵後は空中判定なので、ジャンプSを出すことができる。なお、ソル、アクセル、ザトー、ファウスト、闇慈、ヴェノムに対しては、穿踵のあと着地し、近距離立ちS→立ちHS～と決めていこう。⑤は対空しゃがみHSカウンターヒット限定の連続技だ。βブレードロマンCからでも同様の連続技を狙える。また、追撃には引き付けてからの斬星狼牙を決めることが可能だ。

連続技	TOTAL DAMAGE
①ダッシュ{しゃがみK→近距離立ちS→遠距離立ちS→しゃがみHS}→（C）HS毅式転移→ジャンプS→（C）βブレード	124
②ダストアタック→（ホーミングJ）{S×2}→（JC）{S→HS（2発目）}→（C）βブレード	132
③ダッシュ{しゃがみK→近距離立ちS→立ちHS}→（C）αブレード→（ロマンC）立ちHS→（JC）{P→K→S}→（JC）{P→K→S}→（JC）HS（2発目）→（C）空中βブレード	157
④穿踵→（ロマンC）ジャンプS→立ちHS→（JC）{P→K→S}→（JC）{P→K→S}→（JC）HS（2発目）→（C）βブレード	144★
⑤（対空）しゃがみHS（カウンターヒット）→➡+HS→（JC）{P→K→S}→（JC）{K→S}→（JC）HS（2発目）→（C）βブレード	183

※連続技内の{}で括ってある技同士のつなぎは、ガトリングコンビネーションによるものです。
★のダメージはジョニー相手に決めたときのもの。

『運も実力のうち』とはいうものの……



なにげに合計数値で見ると、トップを走るファウスト。無敵技を持たないことが唯一の欠点で、転ばされると危険な場合が多い。

ラッキーアイテム続出で完勝。アイテム不発で完敗。な～んてことにならないように、しっかりと自分の動きも確立させておこうね♡

Text：若人

ファウスト FAUST



対戦基礎攻略 攻めるときは攻め、待つときは待つ

高性能な対空技➡＋Pを活用して、相手に〝跳び込めない〟という意識を植え付けさせる。これはファウストが自分のペースで闘うために必要となる防御手段だ。相手が上からの攻めをあきらめ、横方向から攻撃をしかけるようになったら、遠距離立ちSや何が出るかな？をばらまき、牽制メインで立ち回っていこう。また、見た目と裏腹に素早いダッシュで接近し、萎縮している相手に対してメッタ斬りを狙ったり、下記のフローチャートにある、空中で⬇＋K（以下ドリルキック）活用した連係で攻め立てるのも有効だ。

ダッシュからの攻めの基本はしゃがみP→しゃがみS。ヒット時は連続技を叩き込み、ガード時はジャンプキャンセルからのドリルキックで攻勢を維持していきたい。しゃがみSからのドリルキック高性能な連係で、相手のヘタな暴れにはカウンターヒットを見込める。この場合、連続技を狙えるので、逃さずに決めていこう。

しゃがみSからのドリルキック後は、再度ドリルキックを出すのが有効。逆に、ガードで固まっているようなら、ダッシュしゃがみPからの攻めに移行したり、ダッシュからメッタ斬り、ダストアタックといった選択肢でガードを崩していこう。



ドリルキックの使い方が、ファウストの攻勢を維持するポイントになる。

ファウスト 連係フローチャート

①ダッシュ下P → 下S
①ダッシュ下P ↓ ②メッタ斬り
下S →（ヒット）連続技
下S →（ジャンプキャンセル）空中で⬇+K → ③空中で⬇+K／ダストアタック／②へ
下S → 何が出るかな？ → 様子見／固まっているようなら①、②、③へ

※対戦攻略フローチャート内においては、「しゃがみ」を「下」と表記しています。

各種アイテム出現時の動き

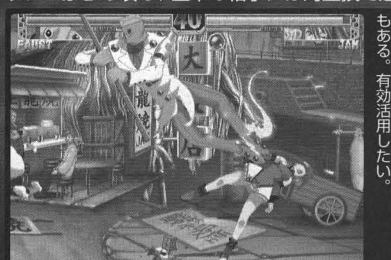
何が出るかな？は、中間距離や連係、➡＋Pからなど、何気なく使う必殺技。しっかりと各アイテムの性質を覚え、効果的に使っていきたい。

●ドーナツ&チョコレート　～餌まき大作戦～
回復アイテムが出た場合は、自分が取ることだけ考えるのではなく、相手に取らせるように仕向け、そこを攻撃するという戦法も考えておこう。

●チビファウスト　～跳び越えたいっしょ？～
相手側からしてみれば連係の邪魔をされるのが嫌なので、跳び越えるなどして、うまくやり過ごしたいところ。そこを対空で落としていこう。もちろん、地上で固まっている相手には攻め込む。

●時限式爆弾　～オレもおまえも動けない～
基本的に両者とも動けない。とにかくガードだ。

●メテオ　～お楽しみタ～イム！～
相手は下手に動けない。地上にいる相手にはダッシュからの攻め、空中の相手には対空技で迎撃。



アイテムには攻めの布石になるものもある。有効活用したい。

テンションゲージ活用例

ファウストは刺激的絶命拳や槍点遠心乱舞ロマンCといった、連続技用の必殺技にテンションゲージを注ぎ込むのが基本。しかし、確定状況のみでの使用となるので、余らしてしまうことも多い。

こういった状況、かつ遠距離戦の場合は、な・な・な・なにがでるかな！で放出していくのもいいだろう。また、ドリルキックからの連係などで、打点ミスの空中ごーいんぐまいうえいを出した（上昇していった）場合、膨大なスキが生じてしまう。ロマンCでスキを軽減していこう。



運まかせに、な・な・な・なにがでるかな！を出してみるのも一興。

連続技

ダストからの連続技である③は、全キャラに対しては決まらない。ミリア、チップ、梅喧、闇慈には、ホーミングジャンプのタイミングを遅らせ、最初のジャンプHSを1発減らそう。また、ジョニーにはジャンプHS×3→空中ごーいんぐまいうえいがオススメだ。④は対空➡＋Pカウンターからの連続技で、何が出るかな？でスキを軽減するのがポイント。のけぞりの短いジャンプ攻撃なら相打ち時にも決められるぞ。なお、アイテムにハンマーが出た場合は偶発連続技となる可能性が高い。⑤は画面端でポチョムキン、ジョニー以外に決められる。

連続技	TOTAL DAMAGE
①｛しゃがみP→しゃがみS｝→（C）刺激的絶命拳	110～175
②｛しゃがみP→しゃがみS→しゃがみHS｝→（C）槍点遠心乱舞→（ロマンC）ダッシュしゃがみS→（JC）K→（JC）｛K→S→HS｝	167
③ダストアタック→（ホーミングJ）｛HS×2→P→K｝→（JC）（後方ジャンプ）｛S→HS｝	183
④➡＋P（カウンターヒット）→（C）何が出るかな？→ダッシュしゃがみS→（JC）K→（JC）｛K→S→HS｝	131
⑤（画面端）メッタ斬り→｛立ちP→しゃがみS｝→（JC）K→（JC）｛K→S→HS｝	108

※連続技内の｛｝で括ってある技同士のつなぎは、ガトリングコンビネーションによるものです。

防御手段に死角はなし！

秀逸な防御手段と堅実な攻めで相手を押さえ込み、スキを見せたら連続技を叩き込む。これが、梅喧の基本にして最大の戦法だ。

Text：若人



RADAR CHART



なんといっても各種ガードキャンセル技の存在が大きい。このためリーチが短くてもオフェンス、ディフェンスが高い数値になる。

梅喧 BAIKEN

対戦基礎攻略 爵走の使い方が重要なポイント

通常時に出せる必殺技が少ないため、攻勢維持にやや不安が残る梅喧。しかし、各種ガードキャンセル技の存在によって、相手の攻勢意欲を削ぎつつ、自分のターンをいつでも作り出せる点は大きい。斬凶軫（対空）、裂羅（対地）を状況に応じて使い分け、鉄壁の守りを見せつけてやろう。

こちらから攻勢をしかける場合は、ダッシュや爵走、跳び込みなどで接近戦を挑んでいく。しゃがみK→近距離立ちSのガトリングを当てにいき、下記のフローチャートのように攻め立てていこう。ポイントとなるのは、しゃがみK→近距離立ちSのヒット確認。ヒットしていたら連続技につなぎ、ガードされていたら残り2つの選択肢に移行していきたい。ガードで固まる相手には、しゃがみK→近距離立ちS→爵走からの投げ。または、再度しゃがみK始動のガトリングに戻り、プレッシャーをかけていくといい。これを警戒して手を出してくる相手には、遠距離立ちSからの遅めキャンセル畳替しが有効だ。この連係は強制ガードになっていないので、相手の暴れをつぶしていけるぞ。もちろん、畳替しはガードされても問題なし。反撃を受ける心配がなく、仕切り直しになるだけだ。爵走で接近し、攻勢を維持するのもいいだろう。



防御的な技である爵走を、攻めの手段として使うことがポイントだ。



※対戦攻略フローチャート内においては、「しゃがみ」を「下」と表記しています。

畳替しを使用した起き攻め

右のフローチャートと下記の連続技紹介のところにあるとおり、梅喧は画面端で通常投げを決めたあとは、連続技を狙うことができる。また、画面中央なら、空中畳替しを利用することで、強力な起き攻めを展開することが可能だ。

通常投げを決めたあと、すぐにダッシュジャンプで相手に接近し、その着地寸前に畳替しを出そう（遅すぎると畳が発生しないので注意）。すると相手の起き上がりにちょうど畳を重ねることができる。そして、着地寸前に畳替しを出した梅喧はすぐに着地しているため、硬直が0。つまり、すぐに動き出すことができるのだ。ここからしゃがみK始動のガトリングやダストを使って、ガードを揺さぶっていくといいだろう。なお、畳替しを早く出しすぎた場合は、降りるまでがスキとなるうえ、起き上がりに重ならない。要注意だ。



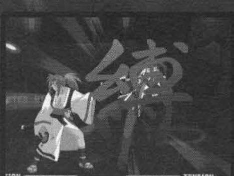
投げを決めた後、ダッシュジャンプで接近！

畳替しを起き上がり際に重ね、攻め立てていこう。

テンションゲージ活用例

メインとなる使い道は連ね三途渡しだが、連続技に使うケースがほとんどなので、相手によってはテンションゲージを余すことになる。そういった状況でガードキャンセルを使う場面がきたら、縛を積極的に使い、どんどんゲージを放出していこう。また、裂羅ロマンCに用いるのも重要。ここから連続技を狙えるほか、膨大なスキを無くせる点は見逃せない。

ちなみに、言うまでもないが、梅喧には先程の縛と裂羅ロマンCがあるので、デッドアングルに使用することはあり得ない。



縛は積極的に。効果は状況に応じて使い分けよう。

連続技

①は、テンションゲージを使用しない超基本的な連続技。連ね三途渡しを決めにいく場合は、突進力の低さを考慮して、近距離立ちSからつなげていこう。③はガードキャンセル技をロマンCして狙う。斬凶軫は多段技なので、適当なところでロマンCし、ダッシュから➡＋Pを当てるように。画面端限定連続技となる⑤は、ポチョムキン以外のキャラに決められる。畳替しからのジャンプSは最速を心掛けよう。なお、紗夢には妖斬扇ロマンC後のジャンプKが当たらないので、それを省き、直接2段ジャンプからSを当てにいく必要があるぞ。

①ダッシュ｛しゃがみK→近距離立ちS→立ちHS｝→（C）畳替し	TOTAL DAMAGE 97
②ダストアタック→（ホーミングJ）｛S×3→P→K｝→（JC）S→（C）妖斬扇	TOTAL DAMAGE 166
③斬凶軫or裂羅→（ロマンC）➡＋P（2段目）→（JC）｛P→K｝→（JC）S→（C）妖斬扇	TOTAL DAMAGE 113
④（画面端）通常投げ→➡＋P（2段目）→（JC）｛S→HS｝→（C）妖斬扇	TOTAL DAMAGE 104
⑤（画面端）｛しゃがみK→近距離立ちS→足払い｝→（C）畳替し→ジャンプ｛S→HS｝→（C）妖斬扇→（ロマンC）K→（JC）S→（C）妖斬扇	TOTAL DAMAGE 176

※連続技内の｛｝で括ってある技同士のつなぎは、ガトリングコンビネーションによるものです。



縦横無尽に攻め立てろ！

RADAR CHART



すべてが平均的なジャム。スピードの速さは相対的なものであって、決して早いとは言えない。しっかり操作することが重要となるぞ。

リーチが短い紗夢は、とにかく相手に接近することが最重要目的。一度接近してしまえば、強力なラッシュで攻め立てられるぞ！

Text：若人

蔵土縁 紗夢 JAM KURADOBERI

対戦基礎攻略 上下の揺さぶりで相手を翻弄せよ！

リーチに優れた技を持たない紗夢は、中間距離では力を発揮できない。その反面、接近戦を得意とし、ガードを上下に揺さ振る連係で相手を翻弄できる。この強力な攻めを展開するためにも、まずは相手に接近したいところ。ジャンプHSや鷹嬰脚を用いた跳び込み攻撃、そしてダッシュからのガトリングによる攻勢で主導権を握っていこう。

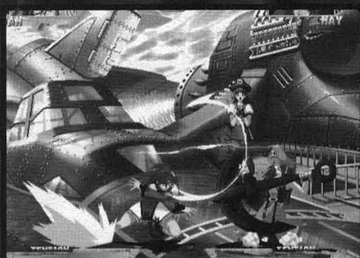
首尾よく接近できたら、下記のフローチャートにある連係で攻め立てる。補足をくわえておこう。

●～近距離立ちS→ダストor鷹嬰脚

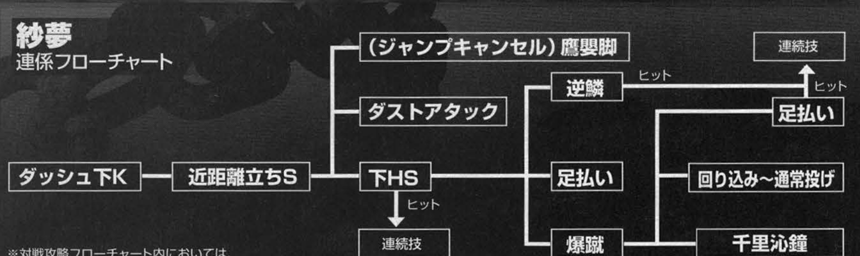
ダストは見返りが大きい分、相手に暴れられるとつぶされる。一方の鷹嬰脚は暴れに強く、当たれば五分の状況になるため、攻勢を維持できる。

●～しゃがみHS→逆鱗or足払いor爆蹴～

しゃがみK→近距離立ちSからつなぎ、ヒット時はしゃがみHSの2発目から連続技に移行。ガード時は各選択肢を活かすために、1発目から連係させていこう。ちなみに、ここで出す足払いは、ダストor鷹嬰脚の裏の選択肢だ。2択になるポイントはずれているものの、タイミング的にこのくらいがちょうどいい（近距離立ちSからではつなぎが早すぎるため、ガードされやすい）。また、逆鱗と対になるのが爆蹴～足払いとなっている。



爆蹴からの各種派生技で、攻めにバリエーションを持たせよう。

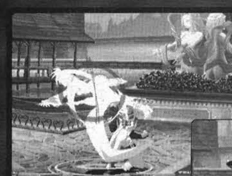


※対戦攻略フローチャート内においては、「しゃがみ」を「下」と表記しています。

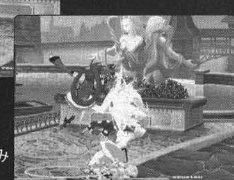
➡＋HSロマンCからの2択

左で紹介している連係だけでも、十分強力な2択攻撃を迫れるが、➡＋HSロマンCを使うことで、さらに強力な2択攻撃を仕掛けられる。これは➡＋HSにロマンCをかけると、ジャンプ判定になっていることを利用した連係。その後、ジャンプHSと着地からのしゃがみKで2択を迫っていけるのだ。➡＋HS自体はダッシュしゃがみK→近距離立ちSからつないだり、奇襲攻撃としてダッシュからいきなり出していくといいだろう。

なお、➡＋HSがガードされているときにジャンプ攻撃が当たった場合は、しゃがみ状態の相手にヒットしている点に注意。そこからの連続技には龍刃（強化版はOK！）を使用できないので、ジャンプ攻撃をジャンプSにして、空中連続技を叩き込んでいこう。逆に➡＋HSが立ち状態の相手にヒットしている場合は、連続技④を決められるぞ。



➡＋HSにロマンCをかけて、2択スタート！



ジャンプ攻撃としゃがみKでガードを崩せ！

テンションゲージ活用例

兆脚鳳凰昇は連続技に絡めてもダメージ的に期待できないし、懸崩壌に関しては使いどころがほとんどない。このように覚醒必殺技をあまり使用しない紗夢は、テンションゲージを余らせてしまうタイプといえるだろう。よって、先程紹介した有効連係である➡＋HSロマンCには、どんどんテンションゲージを注ぎ込んでいくといい。また、リーチが短いため、高性能ではないが、デッドアングルを使用するのもアリ。これで自分のターンを作り出せるなら、50％なんて安いものだろう。



単体の兆脚鳳凰昇の威力はなかなか。祓斧から狙う？

連続技

①は紗夢の基本連続技。②は朝凪の呼吸を使うための連続技だ。足払い後、ダウンしている相手に追い打ちを決め、強化させたい技のコマンドを入力していこう。④は➡＋HSロマンCを用いた連続技。前述した通り、立ち状態の相手にヒットしていた場合は下記のような連続技が可能となる。⑤は逆鱗の強化版が当たったあとにダウン復帰されないことを利用した連続技。ほかの連続技で龍刃、もしくは劒楼閣から逆鱗強化版を当てた場合も、状況によってはさらなる追撃が可能だ。特に画面端は間合いが離れないため、狙いやすい。

連続技	TOTAL DAMAGE
①ダッシュ{しゃがみK→近距離立ちS→しゃがみHS（2発目）}→（C）龍刃～劒楼閣～龍刃	134
②ダッシュ{しゃがみK→近距離立ちS→しゃがみHS（2段目）→足払い}→ダッシュ{しゃがみK→立ちS}→（C）朝凪の呼吸	92
③ダストアタック→（ホーミングJ）{HS×4}→（C）龍刃～劒楼閣～逆鱗	151
④ダッシュ{しゃがみK→近距離立ちS→➡＋HS（2発目）}→（ロマンC）ジャンプHS→{近距離立ちS→しゃがみHS（1発目）}→（C）龍刃～劒楼閣→龍刃	176
⑤逆鱗（強化版）→ダッシュ{近距離立ちS→遠距離立ちS}→（JC）{K→HS}→（C）逆鱗～龍刃～劒楼閣	159

※連続技内の{}で括ってある技同士のつなぎは、ガトリングコンビネーションによるものです。

強力な通常技を起点に攻め込め！

判定とリーチに優れた斬り攻撃こそが、ジョニーの長所だ。ここに必殺技を絡めて連係を構成し、致命傷を与える連続技を叩き込め！

Text：ちゃっきー

ジョニー JOHNNY



RADAR CHART



使用頻度の高い技が高威力技で形成された攻めが、パワーとリーチ、オフェンスを盛り立てている。ディフェンスは覚醒必殺技頼みだ。

対戦基礎攻略 相手の動きを封じ、ガードを崩す

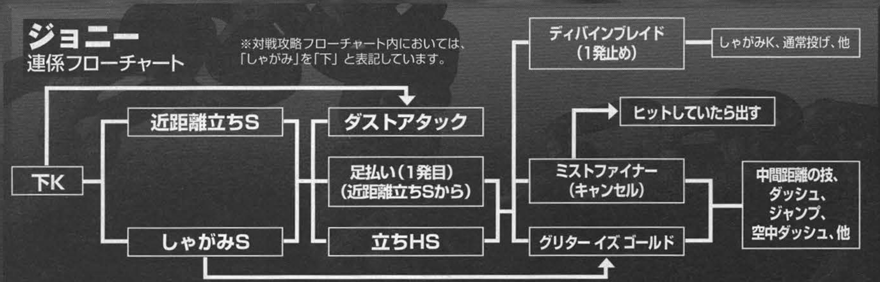
まず、中距離戦では相手の動きを封じることが大切。ここでは、リーチと攻撃範囲に優れた立ちHSが主軸になる。空中の相手に対しても強いので、相手を地上に押さえ込むのに最適な技だ。また、出の早さで勝る遠距離立ちSも忘れられない存在。ここから➡＋HSへのガトリングは、届けばジャンプされない優秀な連係になる。ただし遠距離立ちSは、しゃがみガードに当たらないカイ、ミリア、チップ、ファウストに対して有効度がやや低くなることに注意しよう。一方、近距離戦ではしゃがみKからのガトリングが主要の選択肢。連続技狙いの連係はもちろんのこと、スキのないダストも効果的に混ぜてガードを崩していきたい。

これらの通常技後の選択肢は、下のフローチャートで紹介している通り。キャンセルからのグリター イズ ゴールドで攻めを継続させることを第一に置き、その後リーチの長い➡＋Kや➡＋HS、ダッシュその他で攻め込もう。ただし、グリター イズ ゴールドは、最低でも相手にガードさせられる間合いで使うように意識しておくこと。届かないようであれば、ミストファイナーからの最速キャンセルに切り替えるのが理想といえる。



グリター イズ ゴールドを軸に攻めを継続。

ダッシュで攻め込む。その後の距離にも注意。



跳び込みと対空

ジャンプ自体はやや遅いが、その反面ジャンプ攻撃の性能は高い。めくり性能が高く、着地からの攻撃にもつなぎやすいジャンプKを主体に、対空の牽制にS、対地の牽制にHSを使っていこう。

逆に、相手に跳び込まれたときには、➡＋Pが効果を発揮する。抜群の対空性能を持つこの攻撃は、ほとんどのジャンプ攻撃に勝つことが可能だ。2段ジャンプなどでかわされたときのスキも小さいので、跳び込みを見たらできる限りこの技で落とすことを心がけよう。ヒット後は、もちろんジャンプキャンセルからの追撃を狙っていくこと。

また、距離があるときには立ちHSが有効だ。ただし出は若干遅め。ジャンプの速い相手に対してはある程度の先読みも必要になる。なお、この技を対空として使うときは、ミストファイナー→最速キャンセルでスキを軽減しておくといい。その後相手のダウン復帰に対処しやすくなるぞ。



➡＋Pは対空の要だ。相手によっては、地上戦で使ってもいい。

テンションゲージ活用例

スピードの速いキャラには押し込まれてしまうことが多いジョニーにとって、長い無敵時間を持つ「それが俺の名だ」の存在は心強い。スキも小さいので、不利な状況での切り返しには積極的に使っていこう。当然、この技は連続技に組み込むこともできるが、補正の関係もあって思ったほどのダメージにはつながりにくい。連続技チャンスを待って、無理にテンションゲージを温存する必要はないぞ。同じく攻め込まれたときの武器として、デッドアングルアタックも活用したい。



相手の連係への割り込みなどに最大活用していこう。

連続技

③の連続技は、実戦ではしゃがみK→しゃがみSのガトリングからミストファイナーにつなぐのがいい。また、「それが俺の名だ」のかわりに➡＋K→空中連続技とつなぐことも可能だ。その後の追撃に④で使っているものを入れた場合、ダメージは237。ただし、軽いキャラ相手はタイミングが難しく、重いキャラには入らない。また、④の空中追撃部分は、対空の➡＋Pや投げのあとにも活用できるが、ディバインブレイドが入らないことも多いので注意しよう。ダストアタックからの⑤は、HS×2後のガトリングを遅めにつないでいくのがポイントだ。

連続技	TOTAL DAMAGE
①{しゃがみK→しゃがみS→立ちHS}→（C）ミストファイナー中or下段	91★
②{しゃがみK→近距離立ちS→足払い}→（C）「それが俺の名だ」	137
③{しゃがみS→立ちHS}→（C）ミストファイナー中or下段（レベル2）→「それが俺の名だ」	205
④{しゃがみS→立ちHS}→（ロマンC）➡＋K→ジャンプ{K→S}→（JC）{S→HS}→（C）空中ディバインブレイド	196
⑤ダストアタック→（ホーミングJ）{HS→HS→K→P→K→S}→（JC）{P→HS}→（C）空中ディバインブレイド	156

※連続技内の{}で括ってある技同士のつなぎは、ガトリングコンビネーションによるものです。
★ダメージはミストファイナー中段・レベル1のもの。

リーチで圧倒、パワーで封殺！

RADAR CHART



特徴となるリーチの長さは、もはや当たり前の武器。内に秘められた攻撃力をいかに活かすかが、勝利をつかむためのポイントになる。

Text：ちゃっきー

持ち味の数値が高いアクセルは、苦手な相手があまり存在しない。相手の起き攻めを無効化しやすく、そこが強さにつながっている。

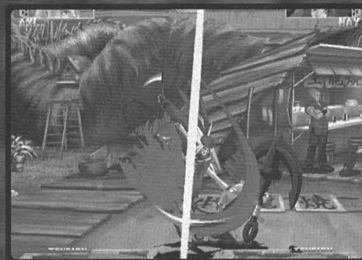
アクセル=ロウ AXL LOW



対戦基礎攻略 遠距離で牽制、近距離でカタをつける

得意距離となる遠距離戦では、ジャンプSによる牽制がポイントになる。ジャンプ方向や空中ダッシュ・バックステップを使い分け、先端ギリギリを当てるように使おう。また、地上技では立ちPと遠距離立ちSが軸。ジャンプを主体とする相手や背の高いキャラには前者、姿勢の低い技やダッシュで潜り込もうとする相手には後者が有効だ。

近距離になる状況は、ダッシュでこちらから接近する場合と、相手の接近に対処する場合の2種類が考えられる。ジャンプ攻撃はやや弱いので、跳び込みから攻めるのは控えよう。さて、この距離では下のフローチャートにあるような選択肢が考えられるが、ここでポイントになるのが距離によるガトリングの使い分けだ。主軸はしゃがみK→近距離立ちS→足払いだが、距離によってはしゃがみK→足払いや、単発の足払いも使っていきたい。また、タメの管理も重要な要素のひとつ。しゃがみガード不能技の➡+HSはぜひとも連係に組み込みたい有効な技だが、タメが完成していると羅鐘旋が出てしまうことに注意したい。この羅鐘旋も決して悪くないのだが、非常にスキが大きく、かわされると致命傷を受ける恐れがある。堅実なプレイを目指すなら、使用頻度は抑え目に。



➡+HSがカウンターヒットしたあとは、足払いなどが連続になる。

アクセル
連係フローチャート

- 下K → 近距離立ちS
- 近距離立ちS → 足払い／立ちHS／下HS
- 足払い → 鎖閃撃(基本ルート)／S雷影鎖撃(めくり狙い)
- 立ちHS・下HS → 羅鐘旋(ガード崩し)／➡+HS(ガード崩し)
- 鎖閃撃(基本ルート) → 1発止め(ガード時)／曲鎖撃(ヒット時)／旋鎖撃(ダッシュ対策他)
- ➡+HS(ガード崩し) → バックジャンプS／足払い、他

※対戦攻略フローチャート内においては、「しゃがみ」を「下」と表記しています。

鎌閃撃後の選択肢

連続技狙いの核を担う鎌閃撃。ヒット後はできる限り曲鎖撃につなぎ、確実なダメージアップを図っていきたい。慣れてくれば、単発でヒットしたときにも反応できるはずだ。いっぽう、ガードされたあとは1発で止めておくのが基本になるが、たまに旋鎖撃につないでみるのもおもしろい。ダッシュや突進技で反撃しようとした相手に対し、逆にダメージを与えることができる。1発止め自体、厳密には一部の技で反撃可能なので、これを使って警戒させておくことも重要だ。また、旋鎖撃ヒット後はダウン復帰ができない。すかさず足払いなどで追い打ちしてダメージを稼ごう。

また、画面端など距離が近いときはすべて旋鎖撃につないでOK。ガードさせればスキがないことに加え、ガードレベルを大きく増大させる効果もある。もちろん、オールヒット時に追い打ちまで含めたダメージは、曲鎖撃を上回るぞ。



近距離では旋鎖撃。ガードレベルを大きく上昇させる効果も見逃せない。

テンションゲージ活用例

使用頻度が高いのは、割り込みや対空に活躍するHS弁天刈りのロマンC。ガードされてもロマンCでスキを軽減すれば反撃を受けず、反応が早ければそのまま攻めることも可能だ。また、ヒット後の連続技にもロマンCを使う（連続技参照）。威力のある弁天刈りからの連続技は重要なダメージ源になるので、ぜひともマスターしよう。相手の起き上がりなどに、密着からしゃがみK→足払い→キャンセル弁天刈り→ロマンCを使った連続技、とつないで大ダメージを狙うのもアリだ。



弁天刈りがガードされたら、素早く反応してロマンCをかけよう。

連続技

HS弁天刈り後は、状況によって連続技を使い分ける。②を基本にし（画面中央で入るのは一部のキャラのみ。入らない相手には着地後立ちK→近距離立ちSに）、少し遠いなら③を使おう。また、軽いキャラ相手は②のしゃがみSやジャンプKを省いて対処。ポチョムキン相手は、ロマンC後着地際にジャンプHS→着地近距離S→……とつなぐのがベストだ。対空に使いたい④（軽いキャラには入らない）は、ロマンCをやや遅らせよう。投げ後は、画面中央なら鎌閃撃～曲鎖撃（梅喧相手はジャンプHS→アクセルボンバー）を狙う。対梅喧画面端は、➡+Pを省くこと。

連続技	TOTAL DAMAGE
①｛しゃがみK→近距離立ちS→足払い｝→キャンセル鎌閃撃～曲鎖撃	109
②HS弁天刈り～追加アクセルボンバー→（ロマンC）着地｛近距離立ちS→しゃがみS｝→（JC）ジャンプK→（JC）HS→（C）アクセルボンバー	189
③HS弁天刈り～追加アクセルボンバー→（ロマンC）着地近距離立ちS→（JC）｛S→HS｝→アクセルボンバー	182
④｛➡+P→近距離立ちS｝→（JC）HS→（C）アクセルボンバー→（ロマンC）空中ダッシュHS→（C）アクセルボンバー	186
⑤（画面端）投げ→｛➡+P→しゃがみS｝→（JC）K→2段ジャンプHS→（C）アクセルボンバー	106

※連続技内の{}で括ってある技同士のつなぎは、ガトリングコンビネーションによるものです。

華麗なる演舞は死の輝きを放つ！

とにかく相手をダウンさせるまでが勝負。そして最終目標は、画面端or起き攻めの華麗かつ殺人的な選択攻撃にある。

Text：MVP

RADAR CHART



表ではパッとしないが、持ち味は別のところにあるので、数値はそれほど気にしなくていい。すべては工夫次第で、いくらでも変わる。

御津 闇慈 ANJI MITO



対戦基礎攻略 ダウンから始まる死の舞

闇慈の狙いはまず相手を転ばすことから始まる。中距離では遠距離立ちSでジャンプを封じ、ダッシュ足払いで横から攻める。そして、地上に比べて圧倒的な機動力を誇る空中では、ハイジャンプや2段ジャンプ、空中ダッシュもうまく混ぜ、接近や空対空の迎撃を常に狙っていく。ジャンプ攻撃はSを中心に、空中ダッシュからはHSを軸にしよう。また、S空中ヒット時はすぐにHSにつなぎ、ダウン復帰をされにくくするといい具合だ。

近距離では疾を連係に混ぜたいところだが、多用は禁物。暴れ、バックダッシュ、バックジャンプなどで容易に脱出可能なため、信頼すると痛い目に遭いやすい（画面端では別。下のフローチャート参照）。それ以外ではキャンセル戒や風神、ジャンプキャンセルをして上空から押さえ込んでいきたい。ただし、どれもたいしたダメージにはならないので、結局はダウンさせて起き攻めを狙うのを最優先で考えていこう。

そしていよいよ起き攻め。基本的には疾を相手の起き上がりに重ね、フローチャートの②を実行する。中段と下段の同時攻撃により、ヒット率の高い連係を作り出せるので、ここから再度ダウンを奪って永久機関を狙うのが最大の目標だ。



適度な疾と起き攻めの疾がカギとなる。足払いを多用していこう。



ガードポイントの有効活用

ガードポイントを利用した戦法は次の2つがオススメ。1つは➡＋HS。前進する性質と2段目までならキャンセル可能という効果を使えば、相手の攻撃を無視して一気にこちらの攻撃ターンにもっていける。出し切るとスキがあるため、キャンセル可能な2段目までを相手に当てるようにある程度近い間合いから使うといい。そして技を出したらまず、紅用にPボタンを少し連打し、そのあとにキャンセル戒や前ジャンプHSでめくりを狙うのが基本パターン。ここからラッシュだ！

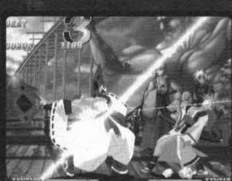
もう1つはしゃがみHS。しゃがみ技だが相手のジャンプ攻撃をガードポイントで受けることができるのが重要で、姿勢が低いため相手に空中ガトリングを使いにくくさせられるのだ。やや置いておく感じで出し、Pを連打すればたいてい紅を発動させらるぞ。これは対空の弱い闇慈にとって、かなりお世話になるはずだ。



しゃがみHS→紅の対空は超強力。素早くPを押すようにしよう。

テンションゲージ活用例

闇慈は一誠奥義「彩」を毎回連続技に組み込んでいきたいため、おもな使用法は覚醒必殺技になるが、相手を画面端に追い込んで疾をからめたラッシュをかけている場合は、相手の反撃の糸口を断つためにデッドアングルアタックにテンションゲージを使用することも十分に考えられる。逆に、ロマンキャンセルを使った連続技や連係で実戦的なものは、ごく一部の連続技だけ。連係で使うにもゲージがもったいないことが多く、ロマンC以外に使ったほうが見返りが大きいだろう。



ロマンキャンセルは今後に期待して、今は一誠奥義「彩」だ。

連続技

①はダストアタックからの連続技。ジャンプP→Sは、1セット省略するとかなり簡単になる。②は基本連続技だが、風神にロマンCをかけてダッシュしゃがみP→近距離立ちS→陰も可能。③は近距離立ちSの性能の良さを示した連続技。遠距離立ちS→一誠奥義「彩」とやると陰で拾いやすいので覚えておこう。④の連続技は陰から陰につなぐ荒技。これは次第に相手の落下速度が早くなるため、現状では3回決めるのが限界だ。⑤は覚醒必殺技につなぐバリエーションで、戒からも狙える。紅は早めにロマンCをかけると、近距離立ちS→陰が可能だぞ。

①ダストアタック→（ホーミングJ）HS→S×2→P→S→P→S→P→S→（JC）→S→HS→（C）針・弐式	TOTAL DAMAGE 132
②{しゃがみK→しゃがみS→足払い}→（C）S風神	TOTAL DAMAGE 86
③{近距離立ちS→近距離立ちS→遠距離立ちS}→（C）一誠奥義「彩」→陰→一誠奥義「彩」→ハイジャンプ{K→S→HS}	TOTAL DAMAGE 170
④陰→ダッシュ{しゃがみP→近距離立ちS}→（C）陰→ダッシュ{しゃがみP→近距離立ちS}→（C）陰→一誠奥義「彩」→ハイジャンプ{S→HS}	TOTAL DAMAGE 209
⑤（画面端）紅→一誠奥義「彩」→陰→ハイジャンプ{K→S→HS}	TOTAL DAMAGE 148

※連続技内の{}で括ってある技同士のつなぎは、ガトリングコンビネーションによるものです。



空間を舞台に設置の極みを目指す

ボールを闇雲に設置し、これを意のままに打ち出す。ここから、ヴェノムの圧倒的な攻めと堅固な守りが生まれてくる。

Text：MVP

ヴェノム VENOM

RADAR CHART



パワーの3はボールによるもの。本体の攻撃力は1ぐらいまで落ちてしまうので、うまく連係させよう。それ以外は平均的水準にある。

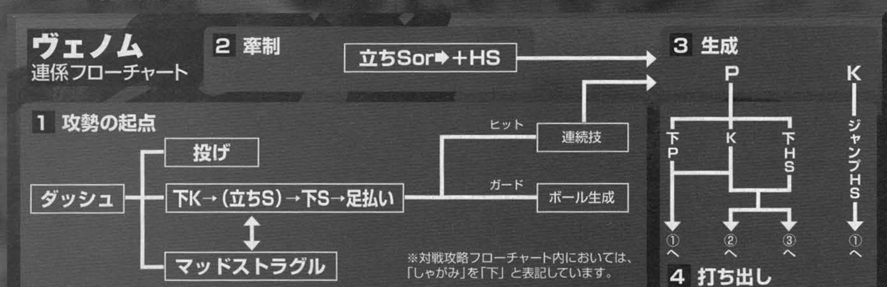
対戦基礎攻略 凶悪な牽制を構築する

ボールによる牽制がかなり強烈なヴェノム。もちろんマッドストラグルや投げ、ガトリングや足払いを使えば標準以上の接近戦を挑むことはできる。ただ、ヴェノムは攻撃力が低いので、効果的な攻撃であっても大ダメージに結びつきにくく、途中で相手に返されると元が取れない。また、ジャンプ攻撃が空対空に弱いので、相手を押さえ込むには地上戦がメインとなり、これだと少々駒不足だ。というわけで、結局はボール生成の単体ダメージに、ある程度頼らざるを得ないのである。

そこで、円滑な打ち出しを目指して、まずはボールの位置と打ち出す技をしっかりと認識していこう。カーカスライドで盾を作るか、遠距離立ちSや➡+HSなどのリーチの長い技を相手にガードさせつつ、PとKのボールをキャンセルで生成していく。打ち出す技は立ちP、しゃがみP、立ちS、➡+Pが真横用、しゃがみHSが斜め上用だ。ジャンプ攻撃で打ち出す場合はPかSorHSがいい。これらを使い分けてボールの速度に強弱をつけるのがポイントだ。地上で打ち出す場合にはP生成だけでよく、Pで打ち出すと弾速が遅いので、ダッシュで追いかけて接近戦に持ち込んだり、ボールを一気に複数生成する布石に重宝する。



目標は、複数のボールを円滑に打ち出せるようになることだ。



※対戦攻略フローチャート内においては、「しゃがみ」を「下」と表記しています。

計画的起き攻め

ここでは、瞬間移動を使った効果的な起き攻めを紹介しよう。まず足払いなどダウン復帰されない状況で相手を転ばし、キャンセルをかけてPかKのボール生成を行なう。すぐさまダッシュしゃがみKで相手に追い討ちを仕掛け、これにもキャンセル、Sのボールを生成。相手の起き上がりにボールの陣形をSにするわけだ。ここがポイント。

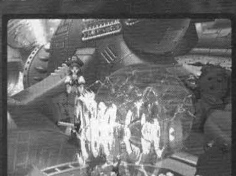
さて、ここからは相手の起き上がりに合わせて瞬間移動をしていく。この場合、最初のボール生成がPなら、地面に近い位置にボールがあるためジャンプ攻撃とスカシ下段が、Kなら相手の頭上に設置されるため、Sのボールを出したときの位置、つまりダッシュしゃがみKの移動具合で、正面かめくりか、という非常に効果的な起き攻めを展開できる。相手のリバーサル率でPとKを使い分けよう。なお、ジャンプ攻撃はSにするとめくりも使えて地上にもつなぎやすいので覚えておこう。



キャンセル生成を駆使し、陣形をSにしてから起き攻めだ。

テンションゲージ活用例

ゲージ消費の攻撃は、どれも効果が高い。筆頭に挙がるのが連続技で、攻撃力が低い弱点を追加ダメージで補うことが重要。ロマンキャンセルと覚醒必殺技を駆使すべし。次にダークエンジェル。一方的に潰されることがないので、テンションゲージがMAXのときは連続技にゲージを残しつつダークエンジェルで攻撃の起点を作っていく。起き上がりの切り返しはもちろん、相手の起き上がりに重ねてダッシュから中段と下段の2択を迫れば、ゲージ消費に見合う効果的な攻めとなる。



ダークエンジェルはガードさせればいい。多用するべし。

連続技

①は基本連続技。マッドストラグルを省くとダメージが大幅にアップする。②は投げからの連続技。スティンガーエイムで落下を防ぐのがポイント。ダメージは平均85程度である。③はダストアタックからの連続技で、段数を増やすことは可能だがダメージが落ちてしまう。また、レッドヘイルにつなぐ場合はHS×2→S→HSからが簡単で強力だ。④はお遊び連続技。ロマンキャンセル後は着地前にKとSを当てること。⑤は起き上がりに重ねて、しゃがみKでノックバックを阻止するのがコツ。これでダークエンジェルがクリーンヒットするのだ。

連続技	TOTAL DAMAGE
①Sマッドストラグル→{しゃがみK→しゃがみS→立ちHS}→（C）HSダブルヘッドモービット→（ロマンC）➡+HS→（C）HSダブルヘッドモービット	109
②通常投げ→{近距離立ちS→遠距離立ちS}→（C）ダークエンジェル→HSスティンガーエイム→ダッシュジャンプ{S→P→S}→（JC）→{S→HS}	94
③ダストアタック→（ホーミングJ）HS×2→S→P→S→P→S→（JC）→{S→HS}→（C）レッドヘイル	142
④Sスティンガーエイム（溜め）→ダッシュ{立ちK→近距離立ちS}→（JC）{S→HS}→（ロマンC）→{K→S}→着地→ジャンプ{S→P→S}→（JC）→{S→HS}	136
⑤ダークエンジェル→しゃがみK→ダッシュ{立ちK→近距離立ちS→立ちHS}→（C）HSダブルヘッドモービット	164

※連続技内の{}で括ってある技同士のつなぎは、ガトリングコンビネーションによるものです。

TEXT：がっちん&伊勢猫

自らのプレーで対CPU戦をクリアせよ

対CPU戦指南

他人のプレイをギャラリーするだけで満足していちゃいけない。CPU攻略は初心者でも比較的楽にクリアできるうえに、対戦プレイの練習にもなるぞ。自分の目でお気に入りキャラクターのエンディングを確かめよう。

ギルティギアゼクスにおける対CPU戦

敵は10人

『GGX』のCPU戦は10人の相手を倒すことができればオールクリアになる。1～8人目まではプレイヤーが使用可能なキャラクターが登場し、君たちの前に立ちはだかるぞ。相手キャラによって強さは変わるものの、基本的にはより後半に近づくほど難易度は上がる。とくに7、8面はミスなくダメージを当てていかないと苦戦は必至。カギを握るのはダストアタックからの連続技だ。

連続技&技の練習をする

CPU戦には対戦で見られないような演出や、ストーリーを楽しめるといったメリットがある。もちろん、エンディングを確かめることは重要だが、このモードの目的はそれだけではない。格闘ゲームの醍醐味である対人戦への、重要なステップアップの場でもあるわけだ。ここで数えきれないほどの必殺技を繰り出し、超基本の連続技をCPUに当て、さらにその連続技を発展させる。この過程を自分が満足いくようにできれば、対人戦でもそこそこ闘えるようになっているはずだ。あとは対人戦でしか学ぶことのできない、読みと駆け引き、勝負どころの見極めを少しずつ覚えていけばいい。CPU戦では連続技を覚え、確実に技を出せるようになろう。



ガトリングコンビネーションからキャンセル必殺技へ。まずはこの戦力を身につけよ。

簡単なコツとボーナス得点

大まかな流れとしては1面～6面くらいまでの序盤と7、8面の中盤。そしてボスクラスが登場する終盤9面と10面になる。それぞれ序盤、中盤、ボス戦と解説してあるので、具体的な内容はそちらを参考にしてほしい。ここでは、共通したCPUの傾向の傾向を解説しよう。

まず、体力が少なくなっても必殺技系の削りに耐性がない。対戦ではフォルトレスを駆使して防ぐべきところでもCPUは基本的に行なってこない。よって、CPUの残り体力が少ないなら迷わず多段系の必殺技を使っていくべきだ。

また、ダウン復帰は多用しない傾向があるようだ。しかし、使ってこないわけではないので、このあたりは素早く対応していくしかない。

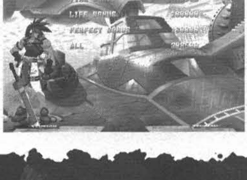
なお、1試合終了時には技をヒットさせた得点や連続技を決めた際に得られる点数とは別にボーナス得点が与えられる。これは1ラウンド目と2ラウンド目の合計となる。内訳は……

●残りライフボーナス＝50000×残ライフの割合
●残タイムボーナス　＝50000×残タイムの割合
●パーフェクト　　　＝80000

となる。素早く、ダメージを受けずにクリアできれば、それだけボーナスが多く得られる。

ダウン後の攻めは重要な攻撃ポイントだ。相手にガトリングコンビネーションを重ねて、たたみかけよう。



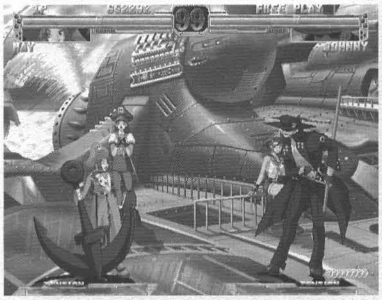


1ラウンドごとではなく、1試合が終了した時点でボーナス点が与えられる。パーフェクトボーナスは累積するので大きいぞ。

特別な組み合わせ

CPU戦の8人目までの順番は基本的にすべてランダムだが、キャラによっては8人目に特定の相手が登場するようになっている。その組み合わせは下の表に紹介してある通り。ラウンドの開始時には、特別な登場シーンでプレイヤーを楽しませてくれるぞ。

これは対人戦でも用意されているイベントだが、CPU戦で8人目までいければシングルプレーでも見ることができる。



ラウンド前の登場演出が変わっている。組み合わせはいろいろあるぞ。

必ず8人目に登場

プレイヤー	CPU
ソル	カイ
カイ	ソル
メイ	ジョニー
ミリア	ザトー
ザトー	ミリア
ジョニー	メイ
ヴェノム	ザトー

自分のキャラはどんな技を使っていくべきか

序盤は連続技の練習台

序盤はCPUの攻撃もヌルいので、自分の好きなように動いて問題はない。また、あまり動きも活発ではないので、積極的にダッシュからの連続技や跳び込みからの連続技を狙っていこう。

跳び込みの狙いが定まらないなら、CPUをダウンさせるといい。ダウンさせる技はリーチがあるなら足払いを使おう。あとは、遠間から相手に届く必殺技も有効。序盤であれば簡単にヒットするし、連発するだけで倒せる場合もあるくらいだ。



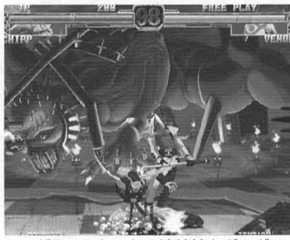
確実に連続技を当てることは、CPU戦を楽に闘うことができる近道となる。

CPUの起き上がりを攻めよ

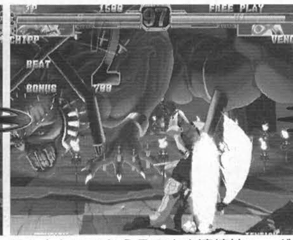
序盤のCPU戦では相手の起き上がりに対して、積極的に下段攻撃を重ねて連続技を狙っていこう。しかし、CPUの起き上がりに攻撃を重ねるのは意外にリスクもある。キャラごとに起き上がるタイミングは違い、ダウン復帰される場合だってあるからだ。さらに、CPUは起き上がり時にこちらがスキを見せると、そのままPやKからガトリングを使って攻撃してくるのでやっかいだ。

また、CPUは起き上がりに投げを使ってくることもあるので、なるべくなら投げ間合い外から攻撃していくのが理想だ。これは対人戦でもかなり有効な戦法なので、ぜひとも感覚と距離感をつかんでほしい。ただ、間合いが離れると入らなくなってしまう連続技も多々あるので、思い切って密着して攻撃を狙うことも忘れてはならない。

あとは、ジャンプの登りで技を出してCPUを反応させ、着地と同時に投げを狙う方法もある。こちらの動きをCPUがまったく察知せずに暴れていると決まらないが、うまく投げることができれば、追い打ちの練習ができるぞ。



しゃがみKスタートの連続技をガンガン狙っていくのが序盤のCPU戦における基本。意外に難しいので慣れと練習が必要。



ヒットしていたらそのまま連続技へ。ガトリングコンビネーションで必殺技や足払いまでつなげていこう。



ガトリングコンビネーションとキャンセルのタイミングをしっかりと覚えること。手になじむまで練習しよう。

各キャラオススメ連続技&対CPU技

ザトー=ONE　ZATO-1
- しゃがみK→しゃがみS→足払い（→アモルファス）
- インヴァイトヘル

蔵土縁 紗夢　JAM KURADOBERI
- しゃがみK→近距離立ちS→遠距離立ちS→逆鱗
- 足払い→逆鱗

ソル=バッドガイ　SOL BADGUY
- しゃがみK→しゃがみS→足払い→バンディッドリヴォルヴァー
- ガンフレイム

ポチョムキン　POTEMKIN
- ジャンプS→しゃがみK→足払い
- ジャンプSorスライドヘッド

ジョニー　JOHNNY
- しゃがみK→しゃがみS→立ちHS→ミストファイナー
- ミストファイナー

カイ=キスク　KY KISKE
- しゃがみK→しゃがみS→足払い→クレシェントスラッシュ
- 足払い→クレシェントスラッシュ

チップ=ザナフ　CHIPP ZANUFF
- しゃがみK→しゃがみS→冽掌→麓砕（→穿踵）
- 冽掌→麓砕→穿踵

アクセル=ロウ　AXL LOW
- しゃがみK→近距離立ちS→足払い→鎌閃撃
- 鎌閃撃

メイ　MAY
- しゃがみK→しゃがみS→足払い→イルカさん・横
- イルカさん・横or⇑+K

ファウスト　FAUST
- レレレの突き〜もう一丁オイッス！
- レレレの突きor⇒+A

御津 闇慈　ANJI MITO
- しゃがみK→しゃがみS→足払い→S風神
- 足払い→戒

ミリア=レイジ　MILLIA RAGE
- しゃがみK→しゃがみS→足払い
- アイアンセイバー

梅喧　BAIKEN
- しゃがみK→近距離立ちS→立ちHS→畳替えし
- 空中畳替えし

ヴェノム　VENOM
- しゃがみK→近距離立ちS→立ちHS→ダブルヘッドモービット
- スティンガーエイム

中盤からは中段攻撃がカギを握る

中段必殺技かダストアタック

登場するCPUのキャラにもよるが、中盤以降は起き上がりに重ねた技をガードしてくる場合が多い。そこで、連携にバリエーションを増やそう。まず、下段の攻撃をガードさせて、その技にキャンセルをかけて中段攻撃を出す。これだとCPUはガードで反応できず、かなりの高確率で技をくらうことになる。しゃがみK→近距離立ちS→中段の必殺技というように、間に技をはさんでもOK。下段をガードさせることによって中段攻撃のヒット率が大きく高まるのだ。

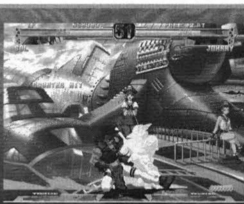
中段の必殺技を持っていないキャラはダストアタックを使おう。この場合は、ガトリングのルートにそって狙わないといけない。ダストアタックのリーチが長いキャラであれば、跳び込み攻撃から狙ってもいい。これがガードされた場合は、しゃがみK→ダストアタックという攻撃が、同じ原理でヒットする。起き上がりに密着するのが怖かったり、タイミングが間に合わない場合は使いやすい。あとはキャラ別で細かいコツがあるので、下のカコミを参考にしてほしい。



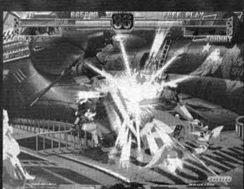
ダストアタックに繋げるガトリングコンビネーションは必須事項。各キャラクターごとにチェックしておこう。

ソル=バッドガイ

序盤から使用している連続技をそのまま使っていくのが基本。しゃがみKは、攻撃判定の持続時間が長いので重ねはそれほど難しくはない。あとはガードされているときに、状況を判断してバンディッドリヴォルヴァーをK押しっぱなしで中段攻撃に変化させればいい。高確率でヒットするため、再び起き攻めからできる。かなり楽に進めるキャラのひとりだ。



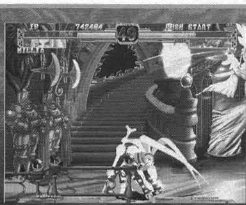
しゃがみKは重ねやすいのでどんどん使おう。



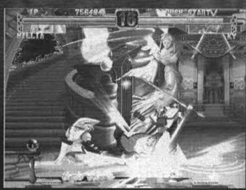
相手しゃがみガード時は中段攻撃を出そう。

ミリア=レイジ

基本の連続技だけでは物足りないと思うので、途中エメラルドレインや足払い→ダッシュしゃがみK→近距離立ちS→タンデムトップなど連係の練習も混ぜていこう。中盤以降は方針をダストに変更。しゃがみKの重ねは難しいので無理しなくてもOK。少し持続の長いしゃがみSを起き上がりに重ねてみてもいい。そこからガトリングでダストを狙ってみよう。



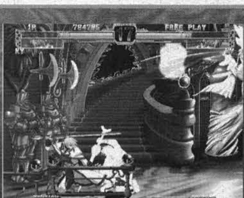
起き攻めの下段攻撃はしゃがみSのほうが楽。



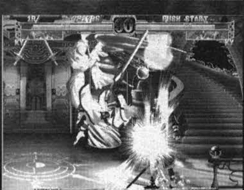
ダウンを奪うときは足払いかアイアンセイバー。

カイ=キスク

序盤と同じ連続技を使っていってかまわない。対人戦では普通使わない連続技だが、CPUのヒットかガードの状態を問わないため安心して使っていける。クレシェントスラッシュの部分は追い打ちになる場合とならない場合があるが、気にすることはない。余裕があったら足払いからライド・ザ・ライトニングで大ダメージを狙ってもいいだろう。



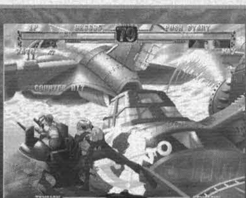
CPU戦は立ちKではなくしゃがみKがいい。



とにかく出し切ってしまってOKなのが楽。

ザトー=ONE

的確にいくなら基本の連続技を狙いつつ、ゲージがある場合はアモルファスまでつなげてダメージの効率を上げていこう。CPUのガードが堅くなってきたら立ちK→ダストの黄金パターンだ。ダウンを奪いたいときはインヴァイトヘルが使いやすい。近距離でSのほうを相手の前ダッシュにあわせる感じが狙いどころ。ヒットしたらすぐに間合いを詰めよう。



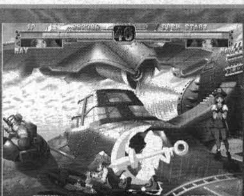
ガードされるようになったら立ちK→ダストだ。



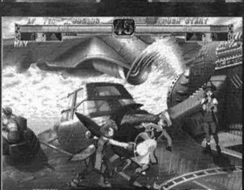
インヴァイトヘルをうまく当ててダウンを奪う。

メイ

簡単にダウンを奪える必殺技と連続技がないため多少の苦戦は覚悟。ガトリングは足払いにつなげるのが基本だが、しゃがみKの重ねが難しいので悩みどころだ。安定してダメージをとりたいならしゃがみK→ダストを狙っていくことになる。コマンド投げを保有しているので、ジャンプすかし攻撃からのオーバーヘッド・キッスを狙ってもいいが、やや運がからむ。



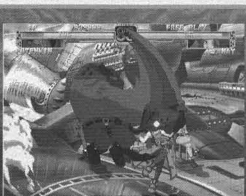
しゃがみKは攻撃判定の持続が短いためムズイ。



ダストを狙うのがオススメだが、リーチに注意。

ポチョムキン

いちおうしゃがみKからの基本パターンも使用できるが、強力なジャンプSを信じてそちらを使ったほうが強力な連続技が狙えるのでベターな感がある。しゃがみKパターンを使うならメガフィスト・前方も悪くないが、決定的なダメージにならない。ダウンを奪いたいならスライドヘッドを使おう。しゃがみKからはダストに派生してもいいだろう。



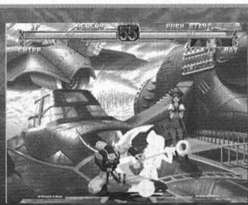
しゃがみKもいいが思い切ってジャンプSもアリ。



ダウンを奪うならスライドヘッドを使おう。

チップ=ザナフ

爽快キャラその2。序盤の連続技の延長で中盤以降もゴリ押しで乗り切ることができる。ただ、しゃがみKの重ねは難しいキャラなので、いつまでもこだわる必要はない。初段をガードされることを多分に期待して、冽掌→麓砕→穿踵と直接狙ってみるほうがやりやすい。また、起き攻めに限らず冽掌～は使っていこう。通常技キャンセルならさらに確実だ。



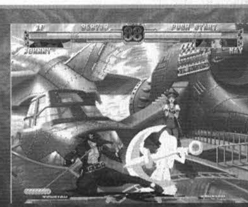
起き攻めでのしゃがみKは難しい部類に入る。



冽掌～の連係がひそかに下段→中段なため強力。

ジョニー

しゃがみKからの基本連続技が安定度抜群。少し離れた距離からでもミストファイナーにつなげられるのは心強い限りだ。CPUからダウンを奪いたいときもミストファイナーを使っていこう。スキはともかく、リーチがあるので便利。ただ、CPUのガードが堅くなってくるとダストを使わざるをえない。しかし、しゃがみKは重ねやすいのでやりやすいほうではある。



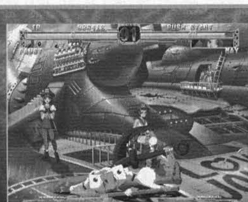
重ねやすいしゃがみK。遠間から使いたい。



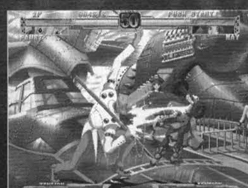
ミストファイナー単発でダウンを狙おう。

ファウスト

後半になってしまうとレレレの突き～がガードされがちだが、それなりに頼りになる技。的確にいくのであれば➡+Pでダウンするまでじっくりいくといい。ダウンを奪ったらしゃがみK→ダストでダメージを取りにいこう。なお、しゃがみKは多段ヒットするので、ガードされているのを確認してからダストにすればリスクも少ない。一風変わった攻め方になる。



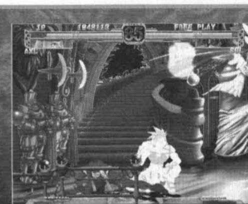
ガードされたら2段目でダストへ派生しよう。



強力な➡+PをCPU戦でも使わない手はない。

アクセル=ロウ

しゃがみKの使い勝手はそこそこ良好。ガードされ始めたら、そこからのダストを狙っていきたい。しゃがみKをガードさせているのに反撃でつぶされることも間々あるが、遠距離での鎌閃撃がかなり使いやすいので、ダストを狙えるチャンスもまた多いのも特徴だ。近くに寄られたら間合いを開けるか、足払い→鎌閃撃でダウンを狙ってみるといい。



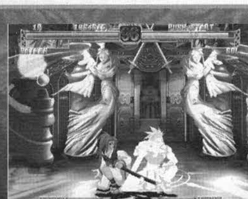
しゃがみKからのダストを狙う基本型でいく。



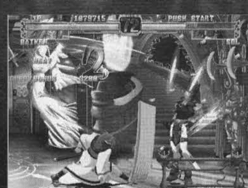
鎌閃撃は遠距離で頼りになる技のひとつ。

梅喧

オーソドックスな方法にのるので、絶対的に頼れる技がないのが辛い。やはり基本の連続技どおり、しゃがみKからの起き攻めを狙おう。ただ、密着状態ならしゃがみK→近距離立ちS後にダストを狙うことができるので、しゃがみKヒット後にダストをつぶされる危険は防げる。遠距離は空中畳替えし、近距離は足払い→畳替えしでダウンを奪いにいこう。



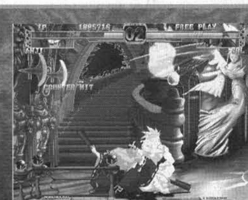
しゃがみKからの連続技とダストにかけよう。



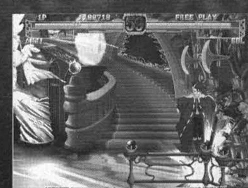
足払いに保険で畳替えしを仕込みダウンを奪う。

御津 闇慈

CPUのガードが堅い中盤以降になるとちょっとつらくなってくるキャラだ。ダストのリーチの短さと頼れるはずの中段攻撃である戒が少し扱いづらい。なにはともあれ起き上がりにしゃがみK→ダストは狙っていくべき連係。ダウンを奪いたいときは足払い→戒を使うが、間合いの調整が難しい。わりと近めからでないと届かないし、発生時間が遅くCPUにガードされることも。



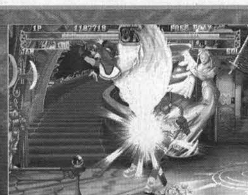
ダストのリーチは短いので間合いに注意しよう。



本命というよりは足払いガード時の保険で使う。

蔵土縁 紗夢

序盤はゴリゴリ連続技を狙ってOKだが、中盤からは少し慎重にプレイしたほうがいい。しゃがみKの重ねは難しいので、起き攻めは足払いを基本としたほうがやりやすい。地味ながら下段→中段必殺技はかなり強力だ。なお、足払いが届かない間合いでダウンを奪いたいなら、爆蹴～足払いの必殺技を使っていこう。ガードされるとリスクはあるが、比較的ヒットしやすい。



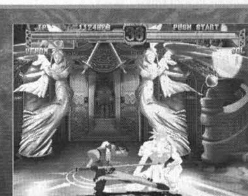
足払いヒットならOK。ガードでも逆鱗がある。



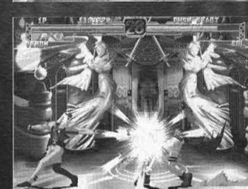
爆蹴～足払いはそこそこ信頼できる技だ。

ヴェノム

CPUのガードが堅くなってきたらダスト狙いに方針を変えていこう。下段攻撃はしゃがみKしかないので、これからスタート。ダウンを奪うのも近づいてきた相手に足払いが有効なので、これらの動きを基本としよう。また、遠距離でのスティンガーエイムはかなり強力なのでこれを使わない手はない。ほとんどのCPUがこれだけでおさえこめるほどの強さである。



中盤以降はやはりダストを狙うパターンになる。



遠距離ならスティンガーエイムで押せる。

大鎌注意報 vs TESTAMENT



彼の武器は圧倒的なリーチとパワーを誇る。後手に回ってはダメだ。

基本的な攻め方

じつは基本的な攻め方自体は中盤からのパターンがそのまま使用可能である。しかし、テスタメントの攻撃力とラッシュ力が高いため、難度はぐんと上がっている。そのため、こちらのチャンスが少なくなっており、なおかつミスが許されない。遠い間合いで様子を見ようにも、エグゼビーストを頻繁に使ってくるため、どうしても体力を削られてしまう。焦りは禁物だが、あまり守りにまわらずに、前のページで紹介してある比較的当てやすい必殺技や、ダウンを取れる技を狙おう。

間合いが近い場合は足払いを出すか（キャンセル中段攻撃ができれば理想）跳び込みを試みよう。キャラにもよるが、跳び込みがガードされたらしゃがみK→ダストアタックと攻撃だ。



間合いが近い場合は、早めに跳び込み、中段攻撃まで持っていきたい。ただし、無理な跳び込みは絶対に行なわないこと。



足払いが届く間合いであれば迷わず出そう。ヒットしたら間合いを詰めて下段→中段の必殺技パターンへ。

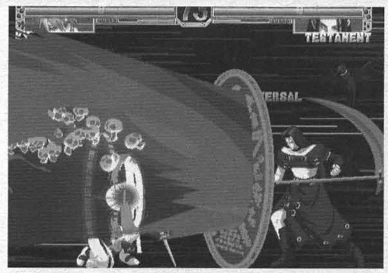
テスタメントの得意な連係と連続技

- しゃがみK→しゃがみS→しゃがみHS→エグゼビースト
- ➡+P→しゃがみS→しゃがみHS→ナイトメアサーキュラー
- 近距離立ちS→立ちHS→グレイブディガー
- ナイトメアサーキュラー→➡+HS

注意すべき攻撃

なんといっても振り下ろされる鎌は要注意。異様に振りが早く、キャンセルをかけてエグゼビーストを積極的に出してくる。こうなると、うかつに跳べず、地上では左右からはさまれ動きにくい。ガードしてしまったら動かないほうが無難だ。技を出されるまでに足払い系や必殺技があわせられれば理想だが、かなり運がからむ。また、ファントムソウルという空中にふわふわと浮いているドクロも危険。空中ガードは可能だが、跳び込んだときに鎌と組み合わさると苦しい。くらうとカラスとの複合で痛烈なダメージを受けることもある。

ゲージが溜まりやすいためナイトメアサーキュラーを平気で連発してくるのにも注意が必要だ。ガード後は動きたいところだが、スキがなく鎌で予防線を張ってくるので危険だ。空中ガード後はとくに気をつけたい。



惜しげもなくゲージを消費して連発されるナイトメアサーキュラー。



これは中段攻撃。ここから連続技が始まるという恐ろしい技。見えません。

CPU戦こぼれ話

キャラ特性を考えると、しゃがみKが重ねやすく足払いまで派生でき、ガードされていた場合は中段の必殺技に容易に切り替えられる、ソルやカイが扱いやすい。足払いヒット時に覚醒必殺技でダメージを大きく奪える点もプラス材料である。序盤はモリモリ連続技が決まり、中盤以降はガードされようがお構いなしの戦法でかなり爽快。また、起き攻めがやりやすいという点でチップもオススメのキャラのひとり。

CPUには下段→中段は高確率でヒットするけど、あまり時間差が大きいものはダメだ。下段攻撃をジャンプキャンセルしての中段攻撃という戦法に対してはガードで反応するので覚えておこう。

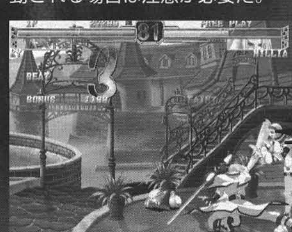
意外なライバルが右上の写真かな。

CPUを画面端に追い込んで起き攻めをしようとした場合、右上の写真のように「ぬおっ！　よく見えない！」という状況になることがある。対人戦ではハプニング含みでおもしろいが、CPU戦は見えない分だけ自分が不利だ。

また、CPU戦ではお楽しみとして一撃必殺技狙いがある。確実な使いどころは、相手を気絶させてからの発動だ。時間の余裕はあまりないので、急いで一撃必殺を使おう。この際に、気をつけなければならないのが、気絶中にしゃがんでる相手。当てたつもりが、外れていることもしばしば。とくに自分のキャラの一撃必殺技が、高い位置に発動される場合は注意が必要だ。



これがうわさの見えないポイント。慣れないうちはパニクること確実。



ガンガン起き上がりを攻め込んで相手を気絶に追い込もう。序盤戦ならチャンスは多い。



速攻で一撃必殺技の準備に入る。相手はまだ気絶中なのでいただきか？　焦るな焦るな。



もちろん間髪入れずに発動だ。CPU戦なんで大逆転勝ちということはないけど、気持ちよく勝てるのはやっぱいいね。

恐れずに、攻め込んで勝つ！ vs DIZZY



遠距離で効果を発揮する必殺技は、近距離戦で封じていこう！

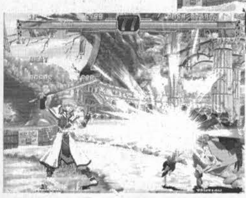
起き上がりを攻める

CPU戦のラスボスとして登場する人間とギアとの融合体ディズィーは、攻撃力&防御力がケタ違いに高いうえに、テンションゲージの溜まるスピードまで超高速。このため、消極的なプレイをしていたのではケズリだけで倒される……なんてことにもなりかねない。かといって、真っ向から勝負を挑んでみても基本コンボで3分の1、覚醒必殺技にいたっては体力の約半分を奪われる。

こうやって見てみると付け入るスキはまったくないようにも思えるが、単に倒すだけならCPUの起き上がりに少し遅めのタイミングで足払いを重ねていけばOK！　通常技を出そうとして勝手にカウンターで足払いをくらうので、あとはこれを繰り返していくだけでも勝つことができる。



起き上がりに攻撃を重ねる際は、離れた間合いから重ねること。そうでないと、起き上がりに投げられたりしてしまうぞ！



飛び道具系の必殺技など特定の技を起き上がりに重ねていくのも有効な手段の一つ。余裕があれば連続技も狙おう。

ディズィーの得意な連係と連続

●立ちS→立ちHS→魚を捕るときに使ってたんです

頻繁に狙ってくる連続技で、飛び込みジャンプ攻撃からも連続ヒットする。魚を捕る時に～まで強制ガードなので、立ちHSガード後にジャンプ方向へレバーを入れておけば自動的に飛び込める。

●よく話し相手になってくれます(or木の実～)→ダッシュorジャンプ攻撃

一定間合いよりも離れると出してくる必殺技を起点とした攻撃で、不用意なダッシュをすると手痛いダメージをくらう。こちらから近づくのであれば、ダッシュ→ジャンプ+ガードが安全&確実。

反撃ポイントを見逃さない

起き上がりに攻撃を重ねていくためにも、とりあえず相手をダウンさせないことには始まらない。その基本的パターンとなるのは、ディズィーの立ちHSが届かない間合いからジャンプや2段ジャンプで飛び込んでいくことだが、これだとジャンプ攻撃やインペリアルレイで迎撃されることも……。飛び込むポイントをしぼるなら、ガトリングコンビネーションなどの立ちHSガード後と、覚醒必殺技であるネクロ怒った場合の発動直後がそれとなる。前者は強制連続ガードの魚を捕る時に使ってたんです以外(はじめはただの明かりだったんですなど)のみ自動でジャンプすることになり、後者の場合は発動の暗転を見てから相手方向へとジャンプを入力することで、回避&反撃の両方を同時に行なっていくことが可能。ジャンプ攻撃からは地上コンボへつなげてダウンさせよう。



ネクロ怒った場合は、暗転を見てからでもジャンプでの回避が間に合う。

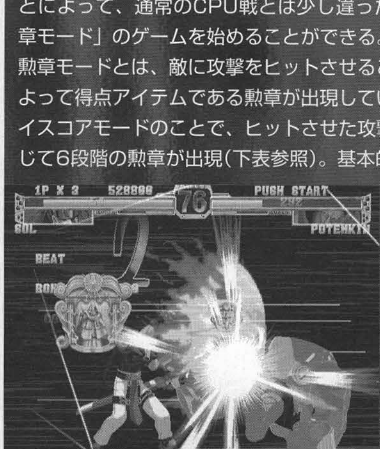


しゃがみHS後は硬直時間が長いので、リーチの長い攻撃で反撃可能。

勲章モードにチャレンジ

攻撃ボタン4つを押した状態でスタートすることによって、通常のCPU戦とは少し違った「勲章モード」のゲームを始めることができる。この勲章モードとは、敵に攻撃をヒットさせることによって得点アイテムである勲章が出現していくハイスコアモードのことで、ヒットさせた攻撃に応じて6段階の勲章が出現(下表参照)。基本的には、通常技→必殺技→覚醒必殺技といった順番で徐々に段階が上がっていく仕組みで、攻撃をカウンターヒットさせることによって、2段階上の勲章が出現していくように設定されている。

また、勲章は取り続けていくことでコンボボーナスやラウンドクリアボーナスなど、ゲーム中に得られるすべての得点倍率が大幅にUP！　スタート時は×1倍だが、最大時は×10倍もの倍率がかかる。ただし、勲章を一定時間回収していないでいると、倍率は下がってしまうのだ。



覚醒必殺技をカウンターでヒットさせれば……6段階の巨大な勲章が出現するのだ！

勲章アイテム一覧

	1段階 100		4段階 3000
	2段階 500		5段階 10000
	3段階 1000		6段階 50000

コンボボーナス計算式

	段数	倍率
通常技	1段目	基本点×1.0
	2段目	基本点×0.9
	3段目	基本点×0.8
	4段目	基本点×0.7
	5段目以降	基本点×0.5
必殺技	1段目	基本点×2.0+500
	2段目	基本点×1.5+100
	3段目以降	基本点×1.0
覚醒必殺技	1段目	20000
	2段目	6000
	3段目以降	2000

得点のついでにコンボボーナスについても説明しておくと、コンボボーナスはコンボ中に通常技・必殺技・覚醒必殺技が何ヒット目かに応じて得点が変化(端数は切り捨て)。通常技と必殺技に関しては、その攻撃力ごとに11段階(100～5000点)の基本点×倍率となっている。詳しくは上記の表を参考にしてほしい。

苦闘。interview
ギルティギア ゼクス 開発者インタビュー



P112から続く

生まれ出ずる葛藤、そして、約束された再誕へと

アル　初代ギルティギアを経て、『ギルティギア ゼクス』は世に生を受けたワケですが、アーケードのタイトルとしての『ギルティギア ゼクス』のポイントはどういった所にあるのでしょうか?

石　実を言えば、初代『ギルティ』から『ギルティギア ゼクス』へと移行する際、最初はどこを変えていこうかというのは具体的に決まってなかったんですよ。

　もともと、家庭用とアーケードとはプレイスタイルも違うものですし、同じものであってもいけない。それを踏まえたうえで、『ギルティギア』が持つ「色」をいかに残していくかが最初の課題でしたね。

鈴　システム面の再構築でも、まず「残すものとなくすもの」を決めていったというか…
…いや、なくすのではなくて「改良していく」といった形ですかね。初代にあったシステムのほとんどは、何らかに形を変えて『ギルティギア ゼクス』の中に盛り込まれています。

石　アーケード用としてのクオリティを引き上げる過程で、前作をやり込んでくれたプレイヤーたちが持つ「ギルティのイメージ」との相違は当然発生しましたけどね。

アル　それはロケテストなどで?

石　そうです。

アル　アーケード初参入ということで、ロケテストは初体験だったわけですが、いかがでしたか?

石　いやー、胃が痛かったです。

森　痛かったんですか(笑)?

石　やはりダイレクトに生の意見が出てくるわけですし。ここが悪い、そこが駄目だ、とかっていうネガティブな意見もたくさん飛び込んでくる。

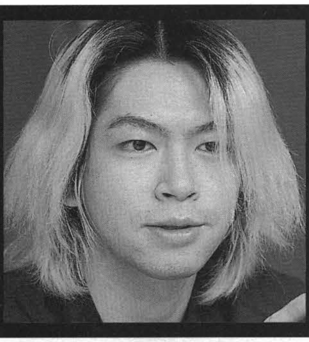
　それらの意見を踏まえたうえで、いかに自分たちの主張を残しつつ、いかにプレイしてくれる皆さんに歩み寄れるかというバランスに苦心しましたね。

アル　ロケテストはプレイヤーの勝手と作り手の主張が最初にぶつかり合う場所ですからね。苦労されたことでしょう。

森　プレイヤーの皆さんからたくさん意見を頂いたおかげで、要望はいろんな所にフィードバックできているとは思います。幸い、直せる期間はあったんで。

矢　マスターアップの直前まで調整してたんで、ロム焼きの人は泣き崩れていましたけどね(笑)。

石　調整の甲斐あって、本格的な「対戦格闘」として遊んでもらえる、という自負はあります。キャラクター別の個性も上手く出せたと思うので、「アクションゲーム」としても十分楽しんでもらえると思いますよ。

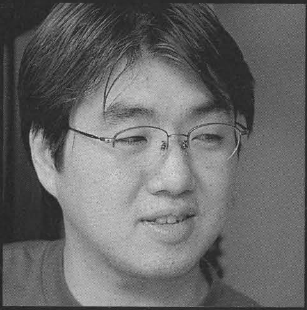


ジェネラルディレクター/ポンチ絵描き
石渡太輔（いしわたり だいすけ）(26)
●作曲/原画/グラフィック/調整/イラスト
本作の中心人物。ソル・バッドガイの声も担当し、多岐に渡って活躍。



メインプログラマー
鈴木孝司（すずき たかし）(23)
●プログラム/エフェクト/バランス調整
全体的なゲームバランスの調整と、システム周りの構成を担当。





グラフィックデザイナー
森 利道（27）
もり としみち

●エフェクト/背景/キャラ修正
ロマキャンとマンセル、どちらがメインストリームとなるか気になる年頃。



グラフィックデザイナー
矢口 民雄（24）
やぐち たみお

●キャラクターグラフィック/演出/アフロ〜!!
『ギルティギア ゼクス』の演出を手がける。キーワードはアフロと黒ビキニ。

『ギルティギア ゼクス』を彩るキャラクターたち

アル　続いて、『ギルティギア ゼクス』で登場した新キャラクターについてお伺いしていきたいのですが。
石　今回増えた新キャラは、前作を作り終えた後に「次はこんなキャラを出そう」というビジョンがすでに決まっていて、そのガイドラインに沿って作ったものばかりですね。生まれるべくして生まれたというか。
アル　ジョニーだけは、キャラクターがすでに前作の時点で固まっていたようですが?
石　そうですね。メイとの絡みで、ジョニーはビジュアル的には決まってました。
　前作からの布石としては、闇慈もそうです。ソルの封炎剣、カイの封雷剣と並ぶ「神器」の設定の中に、絶扇という扇子の形をした武器が存在してるんです。その流れもあって、扇子を使用して闘うキャラを作りたいとは前々から考えていたんですよ。
アル　ジャムはどういう経緯で生まれたんですか?
石　素手で闘うキャラクターが欲しかったんですよ。位置付け的には、ミリアとはまた違ったタイプのインファイターといったところですね。
アル　ミリアは髪の毛を使ってますから、正確には素手じゃないんですね(笑)。
石　素手で中華、というところでジャムはすぐに決まりましたが、難航したのはヴェノムです。最初、扇子はヴェノムが持ってたりしたんですよ。でも「合わないね」ということになって。
鈴木　それから、色んな武器に持ち替えたよね。巨大な十字架持ってたり、チェロを持ってたり(笑)。
森　さすがにチェロじゃ闘えない(笑)。
石　十字架はよかったんですが、ちょっといろいろとナーバスな問題がありまして、結局使えなかったんですよ。でも、武器をどうするか決めないとキャラクターも固まらないし、さぁどうしよう? って随分悩みましたよ。
矢　でも、悩んでてもしょうがないからビリヤードでも行くか〜、と。
石　そうそう(笑)。ちょうどその頃、ビリヤードが流行ってて、行き詰まったらビリヤード、というのが定番だったんですよ。
鈴　プレイ中、キューを持ってる時に「これを武器にしたら面白いんじゃん?」とか言ったのが決め手だったね。
石　結局、それがそのまま活かされて「ヴェノムの武器はキュー」ということになりました。それさえ決まれば、後は作っていくうちに性格ができていったという案配です。えっ? 安直だって?

ロマンキャンセルに秘められた愛、そして野望!

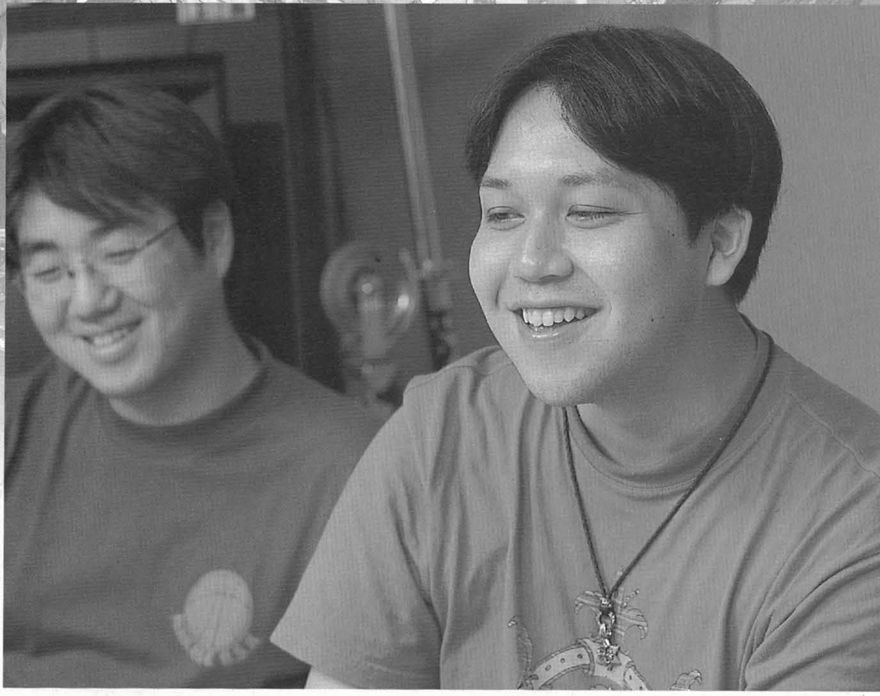


アル　多分、プレイヤーの誰もが気になって夜も眠れないであろう「ロマンキャンセル」の命名の由来をお伺いしたいのですが……。
一同　(笑)
石　あれは僕もパブ資料(メーカーがパブリシティ用に作成する資料)で見て、初めて知ったんですよ。「何だこりゃ!?」って。
鈴　誰だろうね、決めたの(笑)。
石　最初はこれじゃヤマズいだろ、とか思って、別の名前を考えなきゃなー、とか言ってたんですけど。
鈴　直前にキャンセルする、ということで「ドタキャン」とかいう名前も考えてたよね。
森　余計悪いよ(笑)。
石　でも、アルカディアの欄外に「今ではロマキャンという名前に愛着が生まれている」とかいう一文が書いてあって(編注.この一文は実際の発売号では掲載されなかった)、そうか、愛着があるんだったらこれでいーかって思って、そのままにしちゃったんですよ(笑)。
アル　そうなると、アルカディアも「ロマキャン」命名の片棒を担いでいることになるんですね。
石　よく聞くと、ロマキャンを実行した際には「ロマンティック!」って言ってるんですよ。
アル　やっぱり、連続技には男のロマンがありますよね(笑)。
鈴　実は「ロマンティックカウンター」なるシステムもあったよね。ロマンティックカウンターポイントというのがあって、成功すると「ロマンティック!」って。
矢　センチメンタルカウンターとかも言ってなかったか?
石　エンディングはビーマニ方式にして、曲にあわせてボタンを押すと「ロ、ロ、ロ、ロマンティック！」とか言うようにしよう、というのも企画にありましたけど(笑)。
　とにかく、当時なぜか「ロマンティック」が僕らの中で大ブームだったんです。その名残が「ロマンティックキャンセル」を生んだと言えますね(苦笑)。



耳をすませば「ロマンティック！」のボイスが聞こえる!?

ロマンなくして大望なし! 「ロマキャン」生誕の秘密!



石　『ギルティギア ゼクス』は、正確に言うと『ギルティギア』の正当な続編じゃないんです。いわば、外伝とでも言えるような作品ですね。それが「2」と銘打たなかった理由でもあります。

アル　それは、今後『ギルティギア』の名を冠した作品が再び登場するということを示唆しているんですか?

石　もともと『ギルティギア』は、僕が学生時代から暖めていた作品なんです。現在まで公開した世界観を使った他のエピソードも、構想としてはあるんですが、それがいつゲーム化されるかはまったくもって未定です(笑)。

ただ、キャラクターなどは入れ替わる可能性はありますね。前作からはストーリー上の絡みでクリフが消えましたし、今回はザトーの声を演じて頂いた塩沢さんがお亡くなりになったという事情もあったので、ザトーの出番は『ギルティギア ゼクス』で終わりにしよう、と考えてたりします。声優さんと運命を共にする、ということで。

アル　それは残念ですな。

石　機会があれば、是非とも続編は作っていきたいですね。まだ今回の作業も終わっていないので、気の早い話ですけど(笑)。

今回消化できなかったアイデアも結構あるので、次回作があるならば、何らかの形で盛り込んでいきたいですね。

アル　消化できなかったアイデアには具体的にどういったモノが?

石　細かい所をいえばキリがないんですけど、背景のエフェクトなどはもっと凝りたかったですね。最初は「技を繰り出すたびに背景のビルが壊れていく」とかいうアイデアがあったんですけどね。

カイのステージのシャンデリアも、近くで必殺技を出すと落下して割れる、とかいう仕様にしたかったんです。

鈴　結局、時間がなかったので既に割れてる状態になっちゃってますが(笑)。

石　他には、ランキング表示をもっと細かくやりたかったですね。腕前に応じて「神」から「ミジンコ」までといったランク表示をしたかったんだけど(笑)。

アル　それでは最後に、各出席者の皆さんから『ギルティギア ゼクス』の見所を語っていただけますか。

鈴　ええと……このゲームにはシステムがたくさん存在しているので、それらを使ってとことん遊んで下さい。すべてのシステムを使いこなせれば、かなり凄い闘いが出来ると思いますよ。

特に、テンションゲージを使用するシステム関係は最後の最後まで調整したので、是非とも活用して下さい。「より攻めたほうが、より動いたほうがゲージが溜まる」という単純明快なシステムですので、スピーディーなゲーム展開を楽しめると思います。

森　やっぱり、グラフィックを見てもらいたいですね。他のゲームに負けない仕上がりになったと思います。ゲームセンターに来たお客さんが、ギルティを見て足を止めてくれると嬉しいですね。

あとは、ミリアステージに出現するグレイを是非とも見つけて下さい。

矢　見所は……「今週のYAMABA」のアフロですかね。やっぱり、爆発するならアフロしかないでしょう(笑)。

本当は男の美形キャラは、爆発後に黒ビキニ一枚になる予定だったんですが、惜しくも夢と消えました(苦笑)。他にも、「ヴェノムロケット13号」なる妖しげなモノもあったのですが……。詳細は割愛するとして、とにかくグラフィックは気合入れたので、隅々まで堪能して下さい。

アル　では、最後に石渡プロデューサーから一言を……。

石　そうですね、キャラクター別の調整は上手くいったと思うので、皆さんが惚れたキャラをやりこんでもらって、キャラクターに「合う」ようなプレイスタイルを模索してみて下さい。

細かいところでは、パラメーター的にかなり手の込んだ仕掛けをしてありますので、遊べば遊ぶほど「見えてくる」所がきっとあります。どんどんやり込んでみて下さい!

まぁ、我々はアーケード業界では新参者なので、これからも末永くよろしくお願いします(笑)。

「とにかく、自分たちが納得できるモノを作る!」彼らのその姿勢が、『ギルティギア ゼクス』というゲームを形作っているといえるだろう。彼らの熱い試行錯誤の結果を、是非ともゲームセンターで確かめて頂きたい。

CGテクニカルターム

細緻に渡る描き込みと、NAOMI基板が持つグラフィック性能をフルに活かし、圧倒的な画面情報量を持つに至った『ギルティギア ゼクス』だが、その裏には開発者の並々ならぬ苦労が隠されている。

今回の作品には「ハイレゾリューションモード」を採用しているゆえ、すべてのグラフィックは通常のゲームの4倍のドット数で構成されている(画面上では圧縮して表示されている)。

特に、キャラクターごとのアクションを構成するにあたっては、先ほどのドット数4倍の件に加え、なめらかな動きを表現するために膨大な枚数のアニメーションパターンが用意された(動画数は7200枚以上!)。炎や雷のエフェクトは、業界最高の質感を表現することに成功している。必見なり!



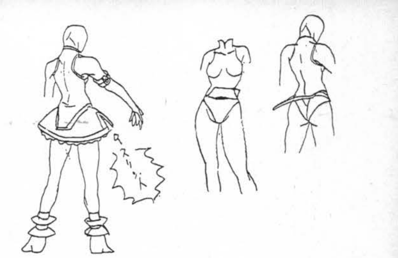
Graphic Arts Part

設定資料編

—魅力あるキャラクターたちの原点

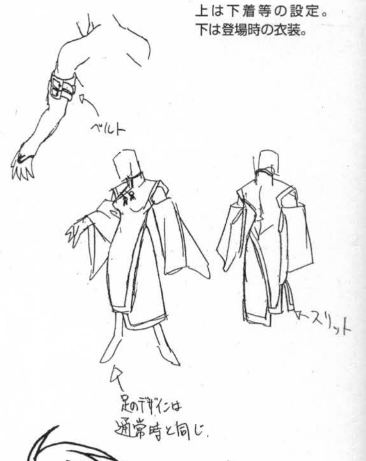
「蔵土縁 紗夢」
クラドベリ=ジャム

インファイトを得意とする彼女の衣装は、スポーティなチャイナ風に仕立てられている。他に類を見ない髪形は、もはやジャムの「代名詞」とも言ってもいいほどの強烈な個性を放っているのではないだろうか。



上は下着等の設定。
下は登場時の衣装。









烏龍茶の缶をモチーフにした髪留め。良い意味で、このとっぴょうしのなさが、石渡氏のデザインの真骨頂。





石渡's 絵コンテ

オープニングより



オープニングの動画より。ソルの鋭角的な一面がよく出ている。











技の動画より抜粋。下の絵コンテは、石渡氏直筆の動作指示。すべての技にコンテが存在する。



石渡's 絵コンテ

用語集

GEAR：人間など動物を素体とし「GEAR細胞」を植え付けることで完成する生体兵器のこと。細胞を植え付けられた者は、体は兵器として変形させ、自らの思考も無くしてしまうが、人間などを素体としたGEARの場合その限りではない。2014年に「GEAR計画」によって研究が開始され、2073年「あの男」と呼ばれる者の手で完全体GEARが完成した。

聖騎士団：自らの意志と強大な力を持つGEAR「ジャスティス」によってGEARが反乱を起こし、人間は「聖騎士団」を作ってこれに対抗した。この人間対GEARの全面戦争は100年続き、後に「聖戦」と呼ばれた（2074～2175年）。GEAR細胞を植え付けられたソルも、2172年に聖騎士団にスカウトされ、一時参加。しかしその後、聖騎士団の宝刀を盗んで脱走している。

「KY= カイ=キスク KISKE」

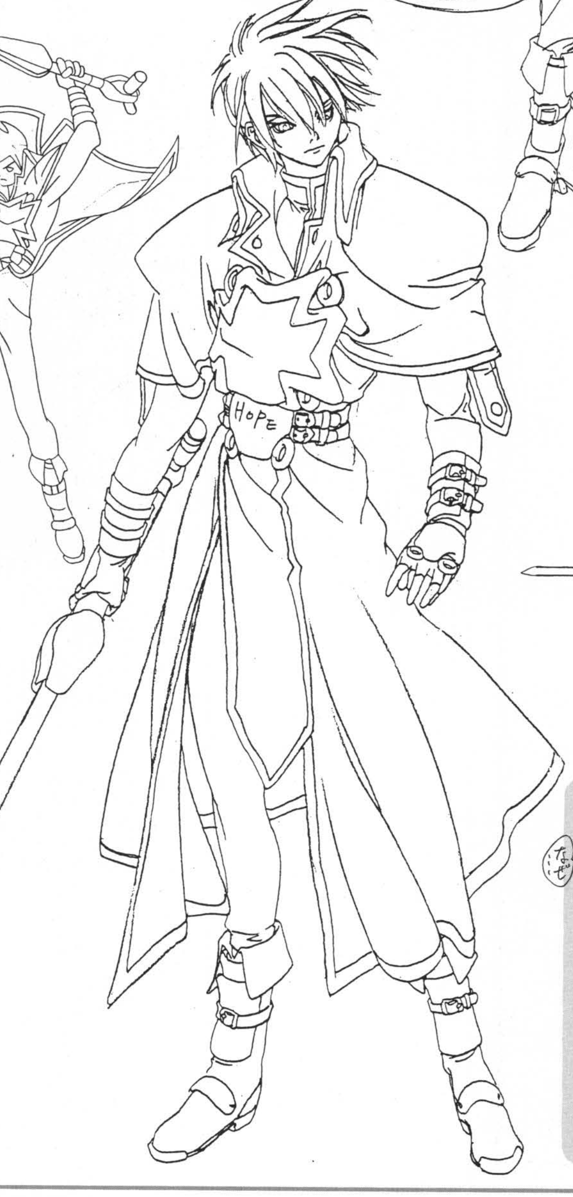
カイが身につけているのは聖騎士団の正装。デザインは基本的に変更されていないが、グラフィックの精度が上がったおかげで、ゲーム中衣装の細部まで克明に再現されているのもファンには嬉しいところだ。

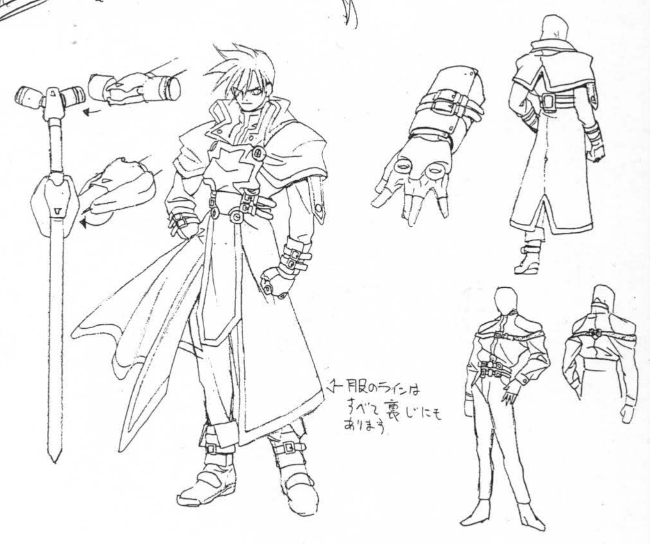




「優雅さ」が信条のカイ。立ち居振る舞いにも、それが垣間見える。

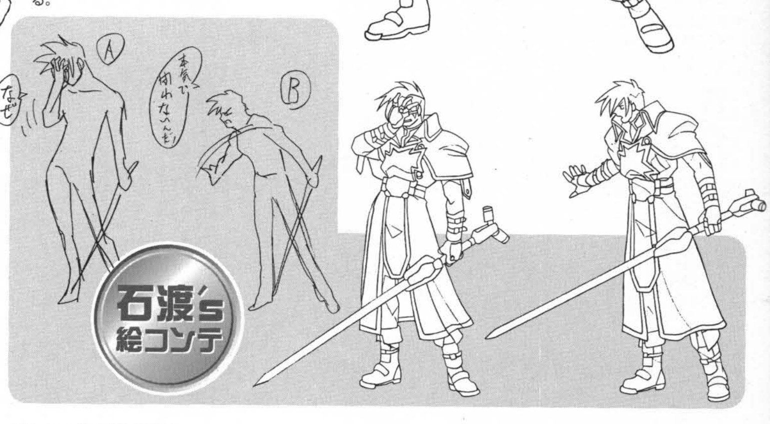




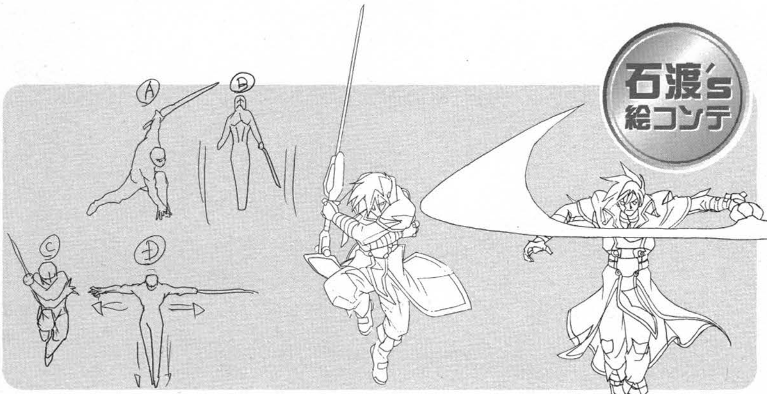




下はソルに勝利時の特殊勝利ポーズ。ソルに本気で相手をしてもらえないもどかしさが出ている。



石渡's 絵コンテ







ベルトのバックルには、ソルが「FREE」なのに対し、「HOPE」の文字が刻まれている。









オープニングより





用語集

故クリフ・アンダーソン：前作に登場した第一次聖騎士団団長。カイの一代前の団長にあたる。また、ソルを聖騎士団にスカウトし、テスタメントの育ての親でもある。聖戦のまだ終わっていない2099年、6歳の時にGEARに襲われているところをGEAR人体実験第一号の被験者フレデリックによって命を救われる。その時から、フレデリックはクリフにとって最も尊敬すべき人物となったらしい。

守護神・守護天使：聖騎士団の大隊長、小隊長のこと。聖騎士団は7大隊で構成されており、大隊長はその統率を、それぞれが抱える「物理攻撃」「法術」「略」「法支援」「救護」の5小隊を小隊長が治めている。隊員はその下に連なるわけだが、隊員とは別に、遊軍として志願兵が小隊の助力をする場合もあった。

「蔵土縁紗夢」
クラドベリ=ジャム

インファイトを得意とする彼女の衣装は、スポーティなチャイナ風に仕立てられている。他に類を見ない髪形は、もはやジャムの「代名詞」とも言ってもいいほどの強烈な個性を放っているのではないだろうか。

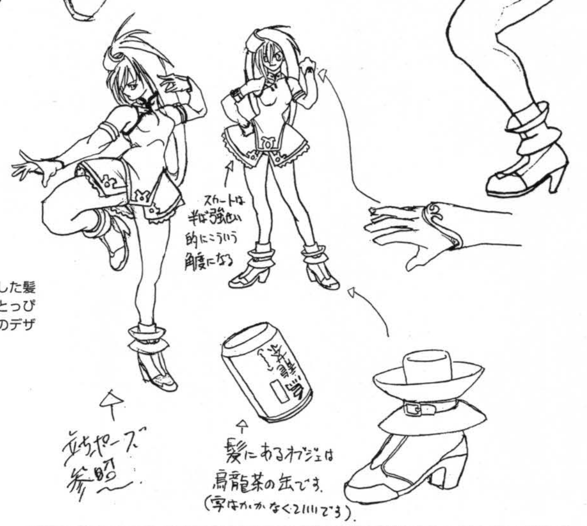


上は下着等の設定。
下は登場時の衣装。

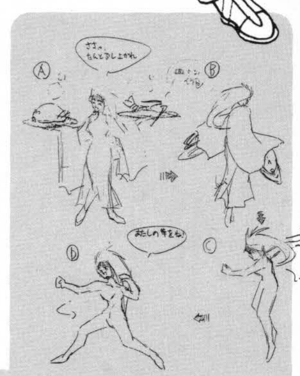


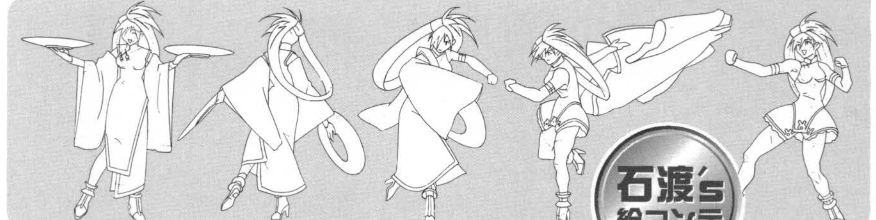






烏龍茶の缶をモチーフにした髪留め。良い意味で、このとっぴょうしのなさが、石渡氏のデザインの真骨頂。





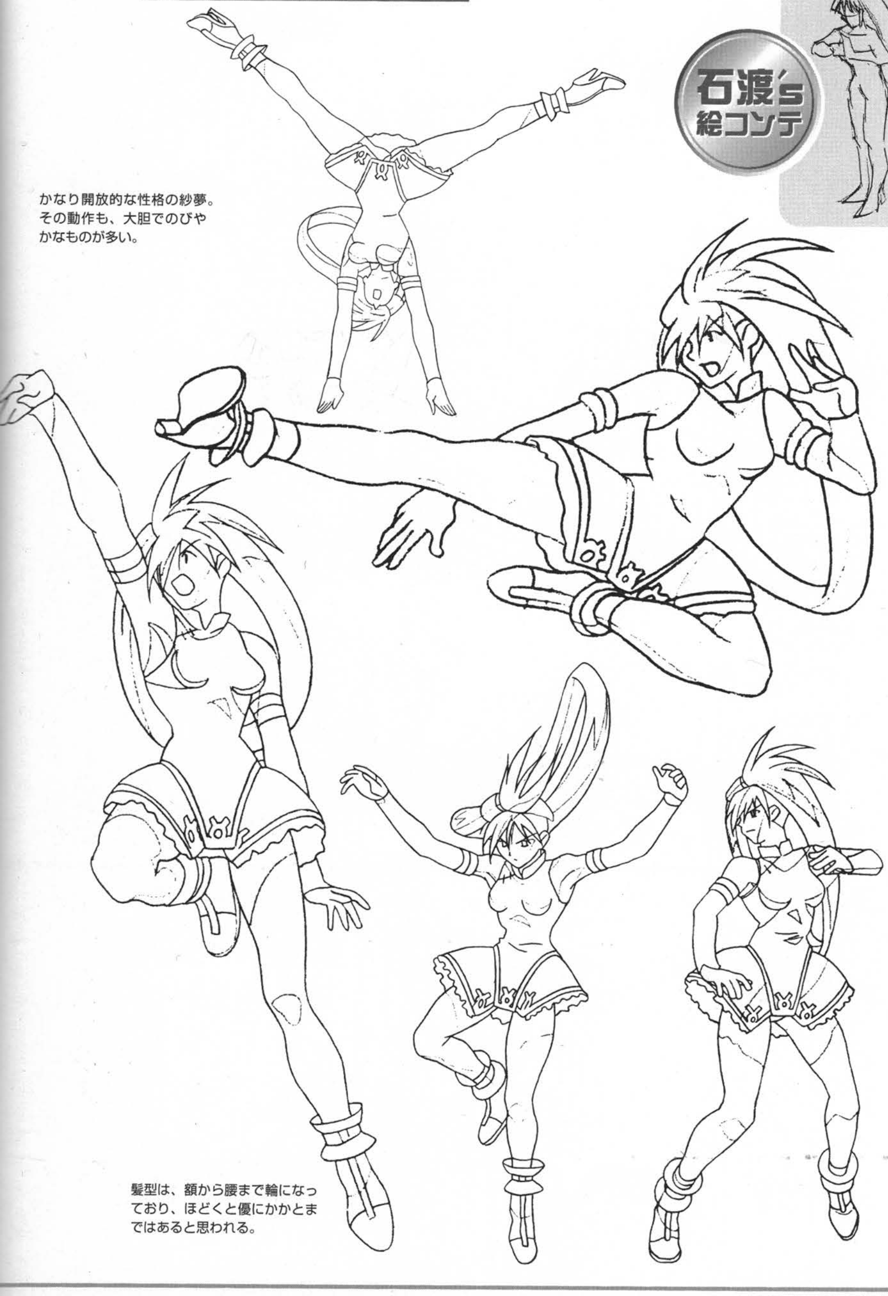
石渡'S 絵コンテ



オープニングより



石渡's絵コンテ



かなり開放的な性格の紗夢。その動作も、大胆でのびやかなものが多い。

髪型は、額から腰まで輪になっており、ほどくと優にかかとまではあると思われる。

天上天下唯我独尊

背景にナイスなイラストが入る技「我羨惚」。その背景イラストを一挙公開だ！



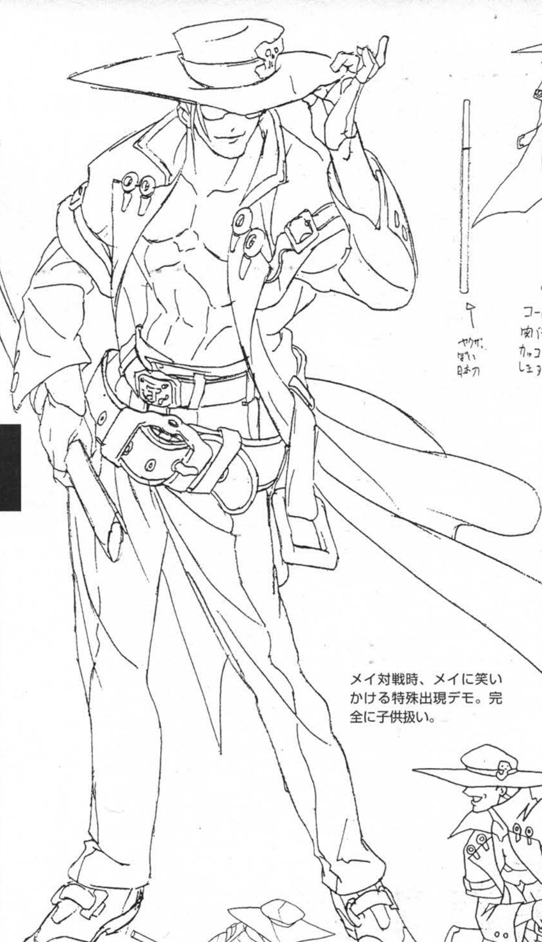
用語集

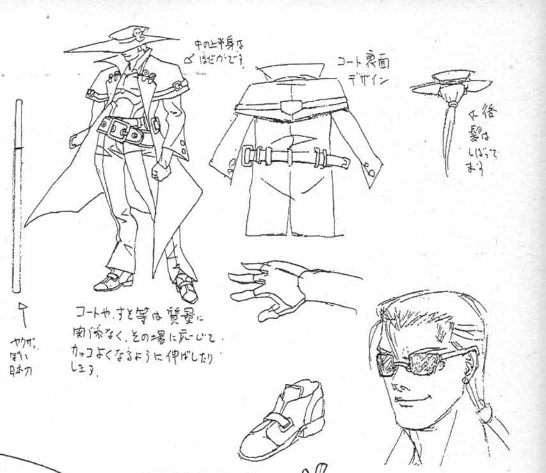
ビジュアル系： ジャムの男の好みは、ビジュアル系の男性。ということは、カイなどが標的だろうか？（実際、勝ちゼリフを見ると……）。ただ、謹厳実直を絵に描いたようなカイが、紗夢を振り返ることはなかなかあり得ないように思える。紗夢も実際は、「超」がつくほど現実主義者なため、からかって声をかけているだけなのかもしれない。

「妃悠膺」「華堅」： 中国で1、2を争う大飯店。前者は「料理は愛情」、後者は「素材が命」のポリシーを持つ。どちらも料理人であれば必ず憧れる名門なのだが、両者は犬猿の仲。紗夢は、どちらのポリシーもナンセンスと思っており、その両方とも超える店を出したいと思っている。その出店のための資金のため、大会に参加しているのだ。

JOHNNY
ジョニー

鍔広の帽子が粋なジョニー。帽子からサングラス・コート・ズボンと、全身黒で統一してキメているところもポイント。独特のダンディズムを身につけているようだ。露出度の低い服でありながら、胸をはだけているところが、ワイルドさを醸し出す。



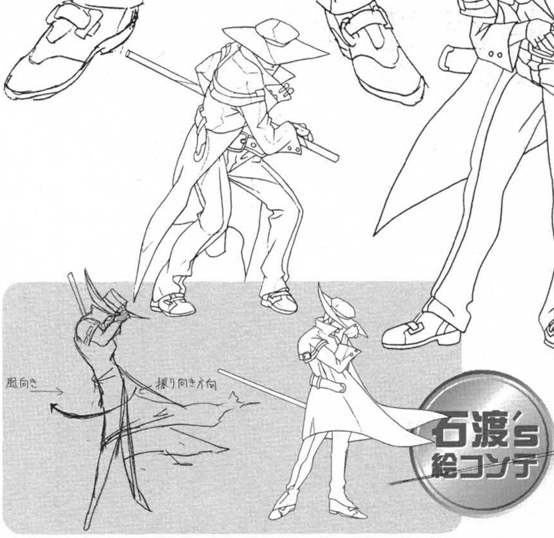


全身はカウボーイに近いデザインでありながら、日本刀を扱うスタイルも、絶妙なデザイン。



メイ対戦時、メイに笑いかける特殊出現デモ。完全に子供扱い。

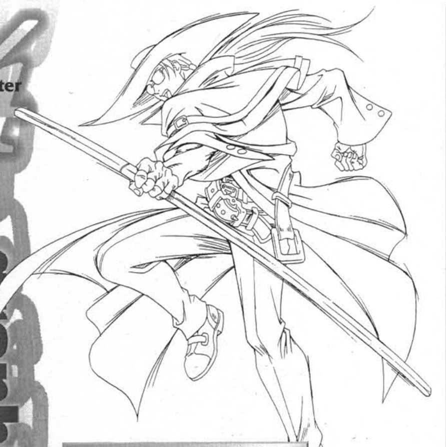




石渡's 絵コンテ



chapter 4 graphic arts



オープニングより



メイと愉快な仲間達

ジョニー＆メイの快賊仲間達も、実に詳細に設定が起こされている。少しだけ公開！

エイプリル



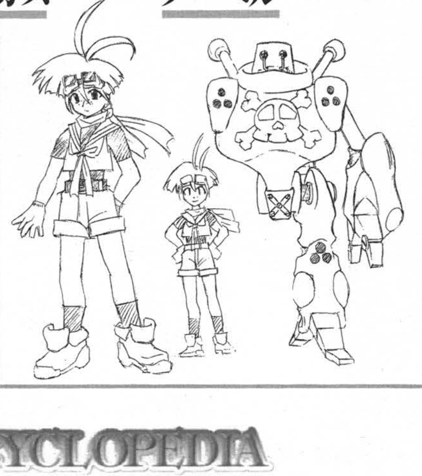
オクティ



オーガス



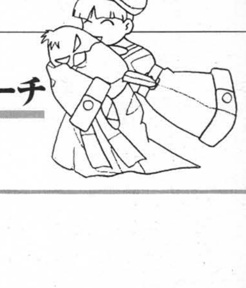
ノーベル



ジャニス



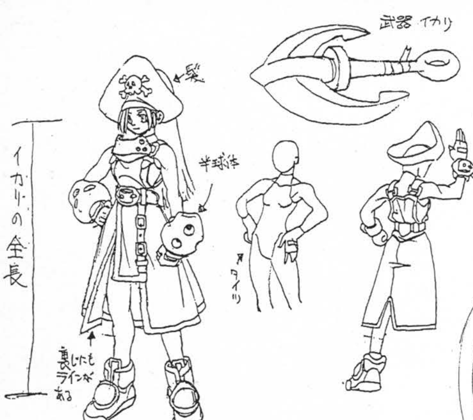
マーチ



MAY

メイ

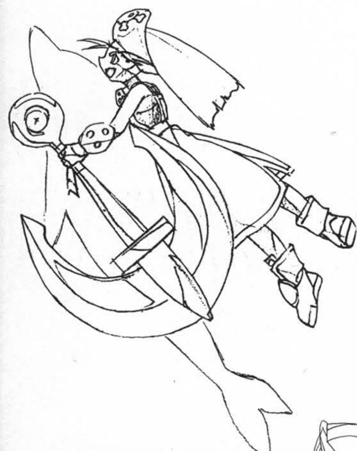
メイのデザインも基本的には前作を継承している。代わりと言ってはナンだが、エイプリルを始めとする彼女たちの仲間が今作では大登場。一瞬しか登場しない彼女たちだが、設定は妙に凝ったものとなっているぞ。





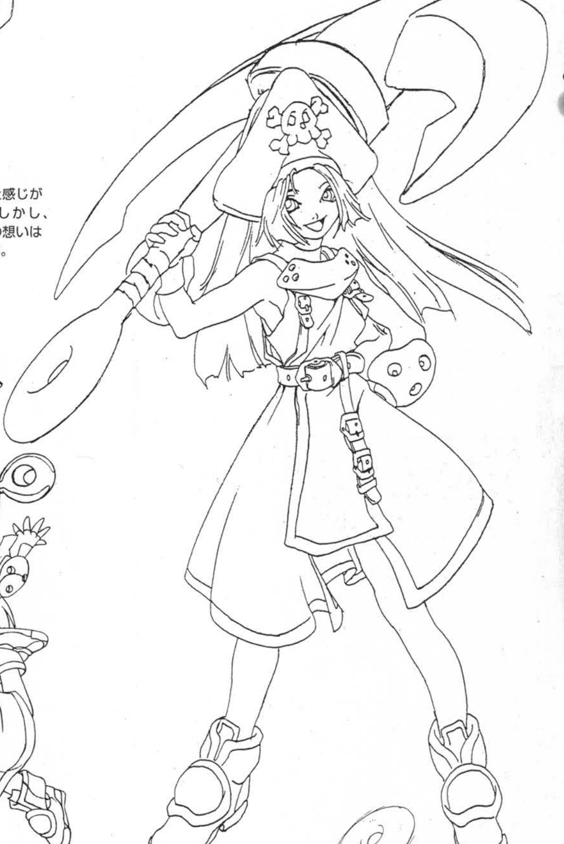
やはり、快賊達の共通のデザインポイントは「ドクロ」。どこかしらにこの印がある。





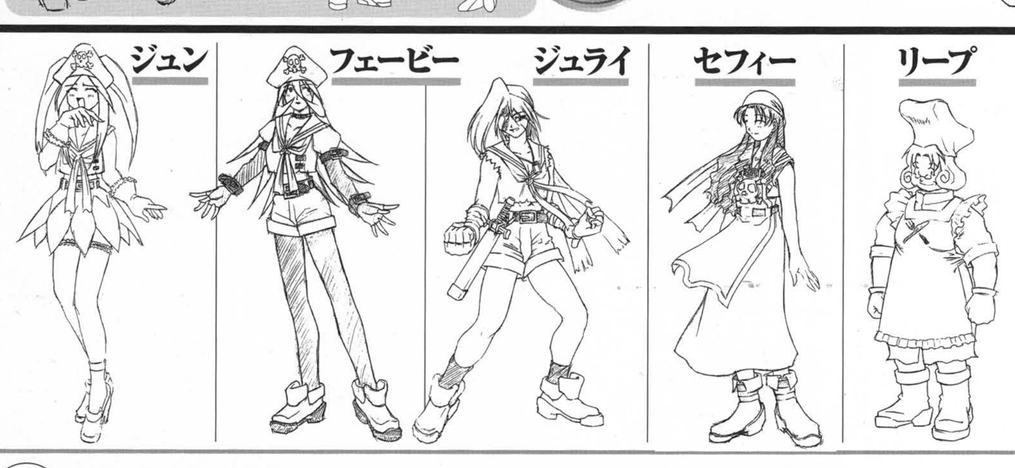


どこかヌケた感じが漂うメイ。しかし、ジョニーへの想いは一途なものだ。











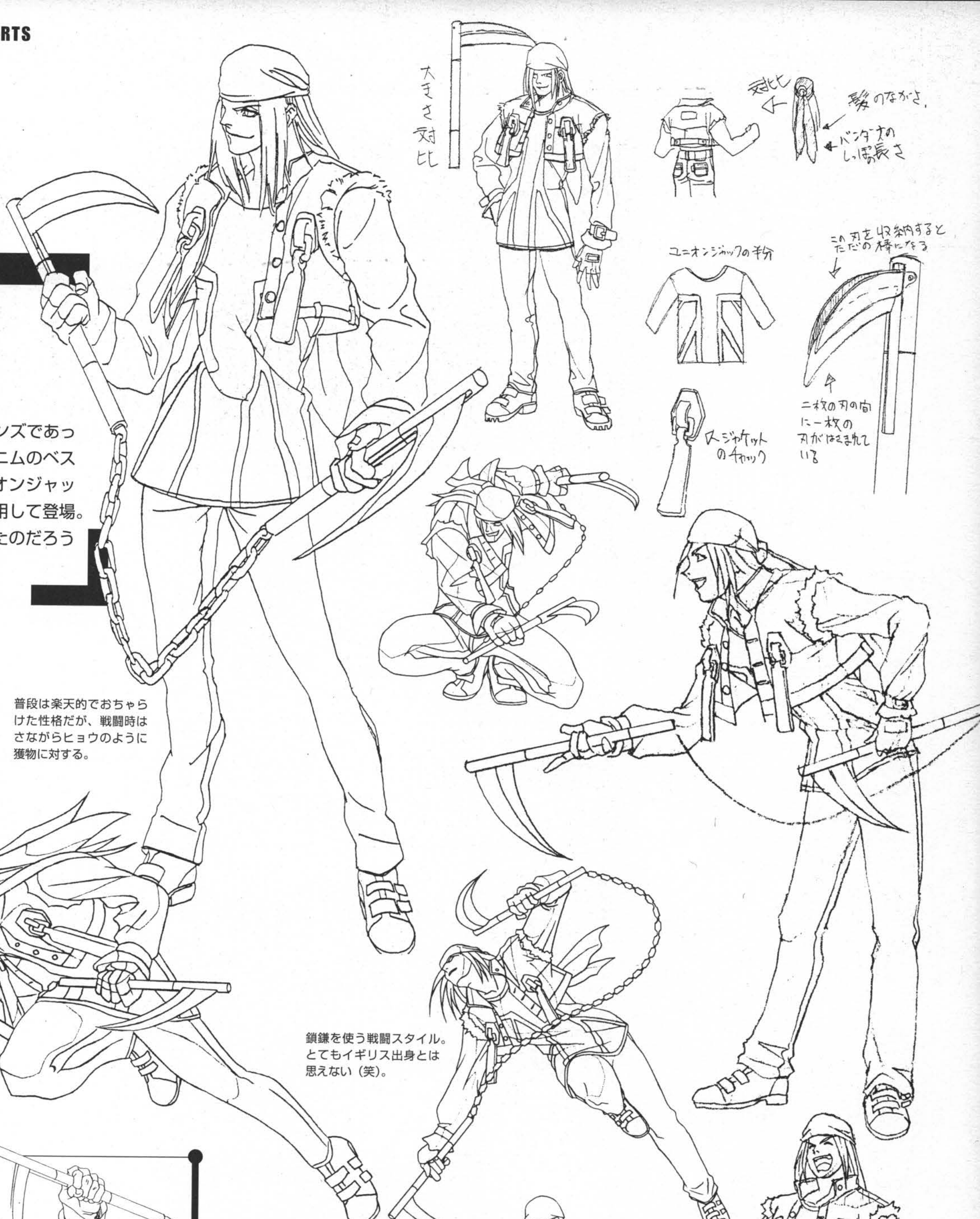
用語集

快賊：ジョニーが結成した義賊集団。ジョニー＆メイのステージで背景に登場する飛行艇で、移動・生活している。悪党から金をせしめて、貧しい人々に分け与えている。ジョニーは孤独な者を見つけては、仲間に引き込んでいるようだ。女性が多いのは、ジョニーの趣味か!?

エイプリル：快賊の中でも、もっともメイと仲良しの女の子。自称「情報通のエイプリルさん」。5月に拾われたメイに対し、4月に拾われたのかもしれない。

AXL=LOW
アクセル=ロウ

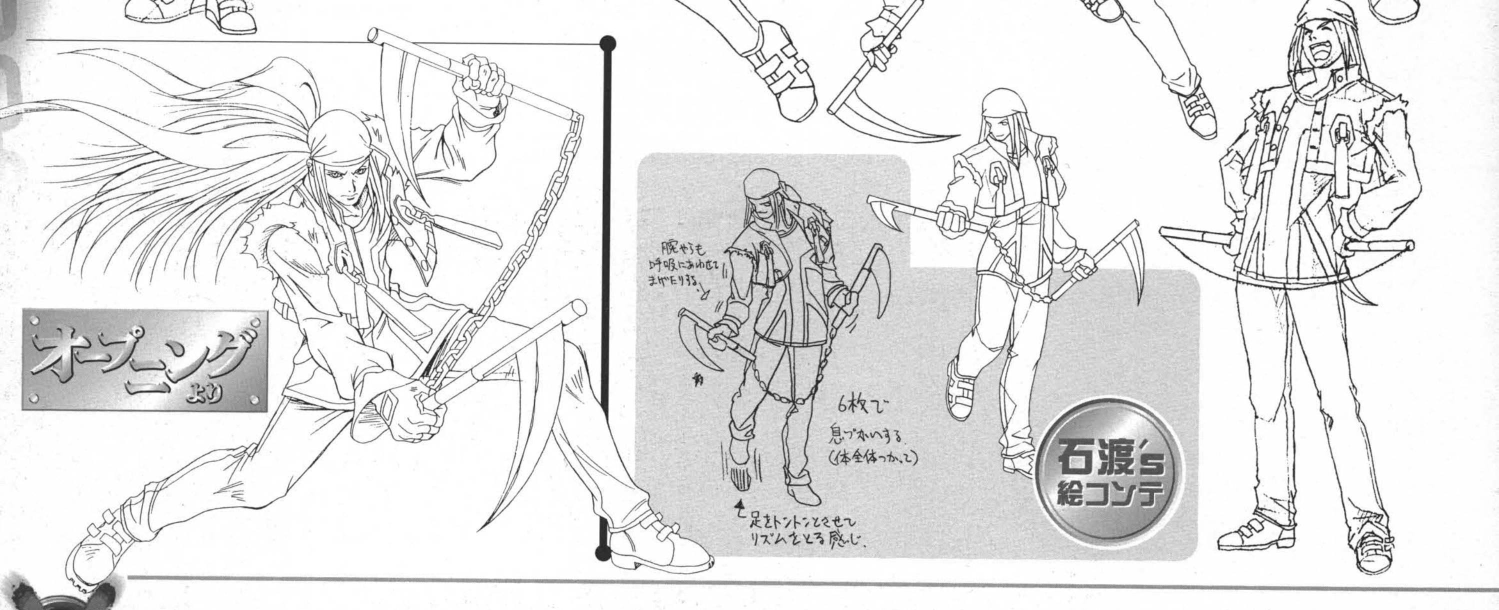
前作は上下ともにカットジーンズであったが、「GGX」においては、デニムのベスト&ストレートジーンズ、ユニオンジャックをモチーフとしたシャツを着用して登場。どこかの時代で衣装変えしてきたのだろうか（笑）。



普段は楽天的でおちゃらけた性格だが、戦闘時はさながらヒョウのように獲物に対する。



鎖鎌を使う戦闘スタイル。とてもイギリス出身とは思えない（笑）。



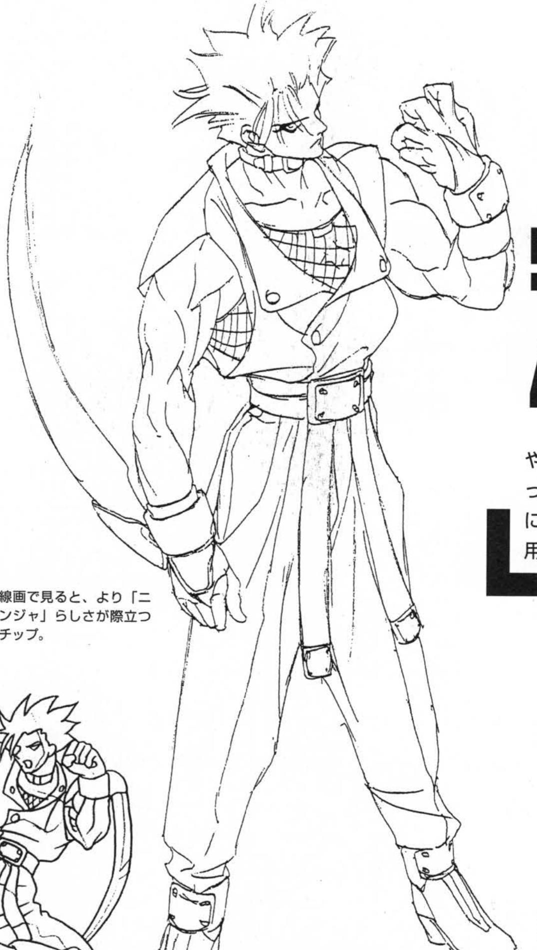
オープニングより

石渡's絵コンテ

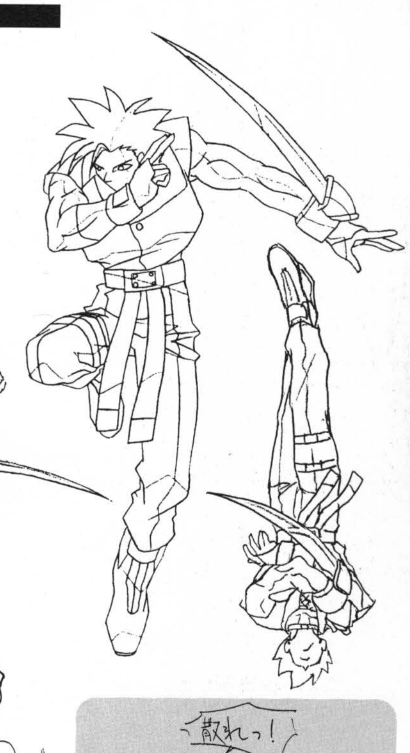
CHIPP チップ=ザナフ ZANUFF

前作から大幅な変更はないものの、上着や手甲のデザインに若干のアレンジが加わった。インナーの鎖帷子は忍者である師匠に師事した時の名残であろうか。今回は使用武器の設定も新たに描き起こされている。





線画で見ると、より「ニンジャ」らしさが際立つチップ。





やはり技にも、身体能力を駆使したものが多い。







用語集

ROCK：よく知られていることだが、ギルティのキャラクター名・技名はロック関係からの引用が多い。「クィーン」「ハロウィン」「ガンマ・レイ」「イエス」「ガンズ・アンド・ローゼス」「イナフ・ズナフ」「クランベリー・ジャム」「アイアン・メイデン」「ジューダス・プリースト」「レイジ」「レッド・ツェッペリン」「アンジー」「ファウスト」「ライジング・フォース」「テスタメント」などが関係あるバンドか？

彼女：アクセルは元の時代に彼女を残してきており、どうやら日系人で名前は「めぐみ」というらしい。鎖鎌を使うのも彼女の影響かも。女好きなアクセルが、この時代にとどまらず元の時代に戻ろうとするのも、やはり彼女の存在が大切だからなのだろう。

POTEMKIN

ポチョムキン

巨漢好きにはたまらない魅力をもつムキソ。ハイレゾで描かれた隆々たる筋肉は、思わず感嘆の声を漏らさずにはいられないだろう。前作での首輪は逃走抑止用爆殺用となっていたが、今作ではただのアーマーらしい。

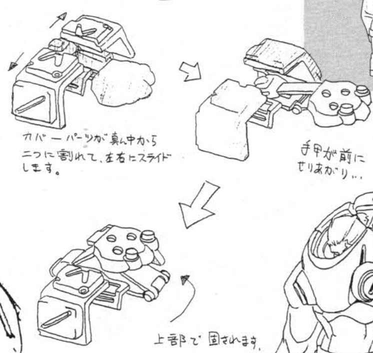


石渡's 絵コンテ



敬礼している人物が、元教官であり現ツェップ大統領ガブリエル。

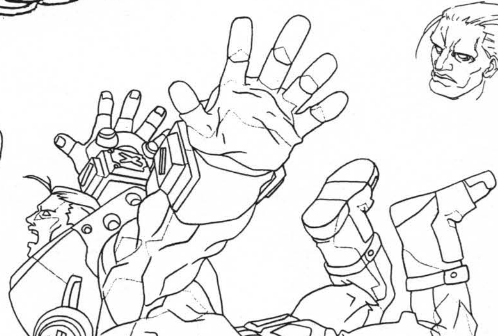




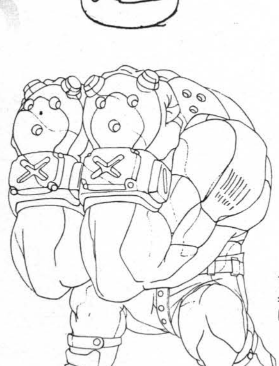


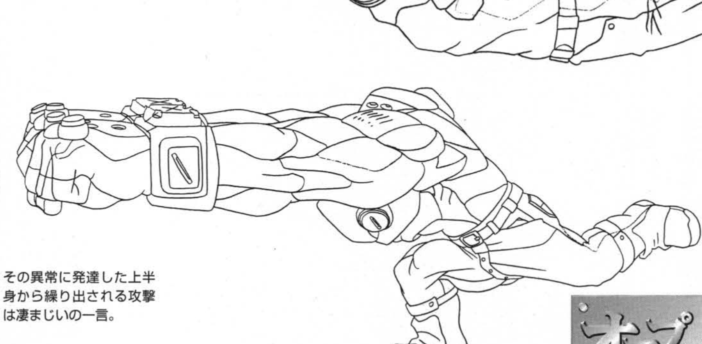
腕のバーコードや首輪のしくみに、奴隷時代の名残が残っている。









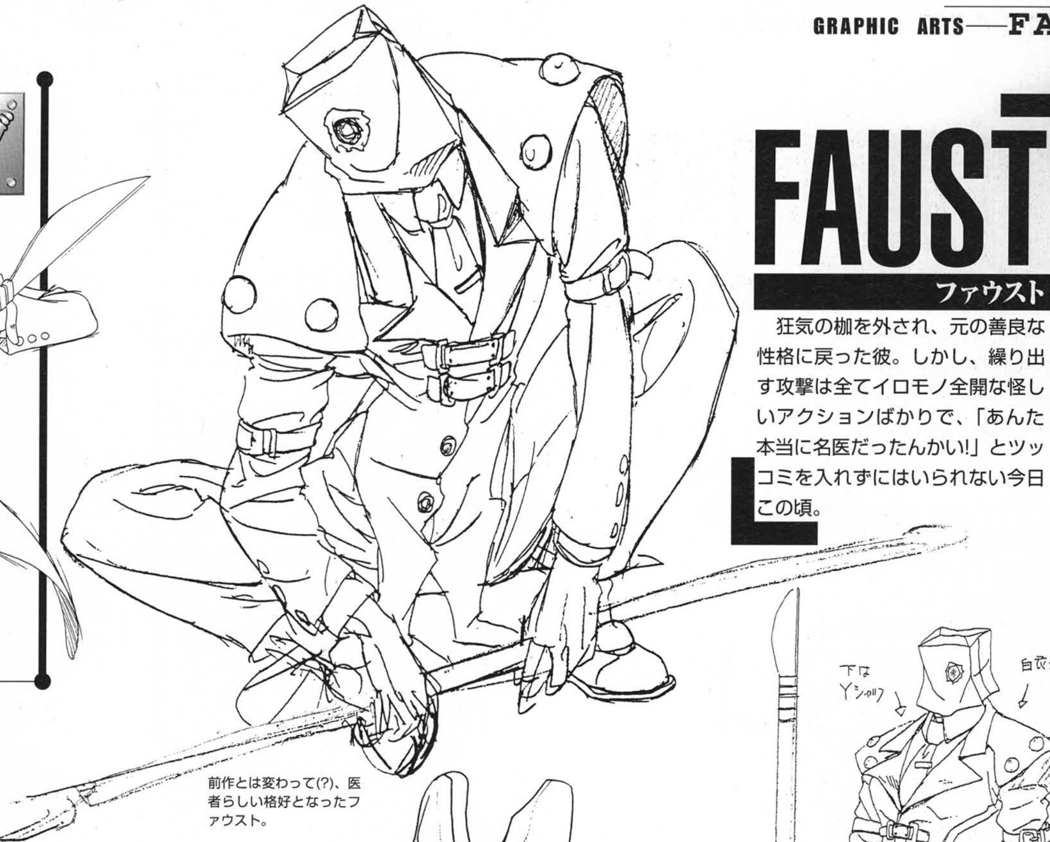


その異常に発達した上半身から繰り出される攻撃は凄まじいの一言。



オープニングより





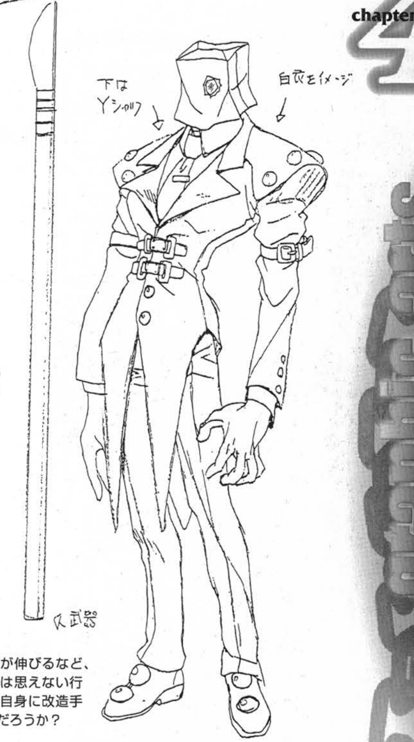
FAUST

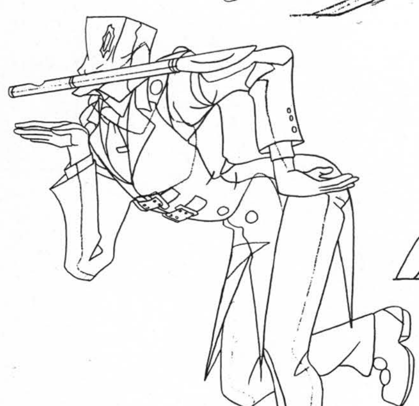
ファウスト

狂気の枷を外され、元の善良な性格に戻った彼。しかし、繰り出す攻撃は全てイロモノ全開な怪しいアクションばかりで、「あんた本当に名医だったんかい!」とツッコミを入れずにはいられない今日この頃。

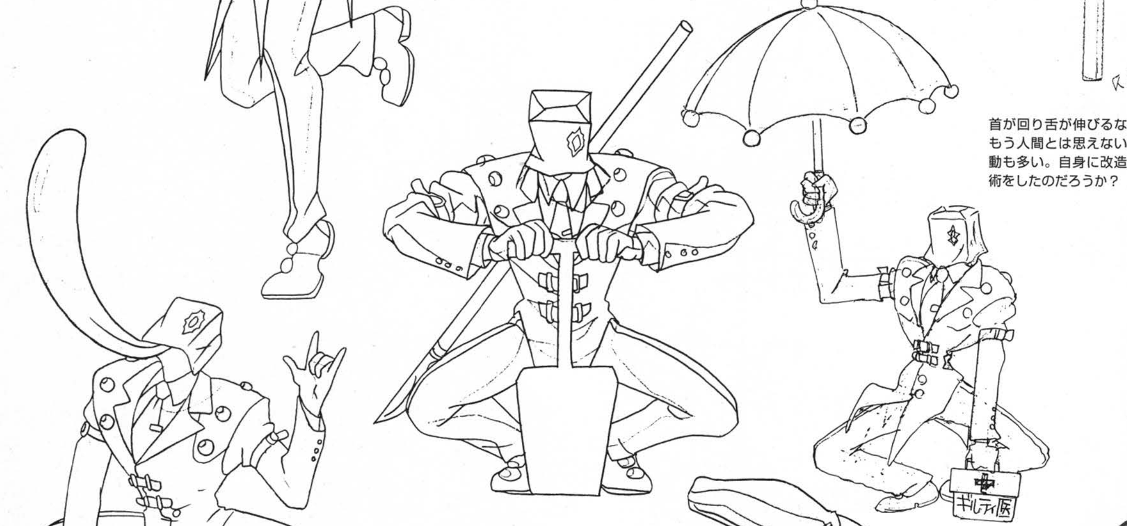
前作とは変わって(?)、医者らしい格好となったファウスト。







首が回り舌が伸びるなど、もう人間とは思えない行動も多い。自身に改造手術をしたのだろうか?





用語集

ツェップ: 魔法が科学に取って代わったこの時代において唯一科学文明を維持する、超巨大飛空艇を国領とする国家。以前は軍事国家であったが、ポチョムキンの上官・ガブリエル達が起こしたクーデターによって、平和的自治を奪回することに成功する。

Dr.ボルトヘッド: 前作に登場した殺人狂外科医。以前は「名医」と呼ばれるほどの腕前だったが、軽い病気の少女を自分の手術ミスで殺してしまったことによる罪悪感により発狂。恐ろしい連続殺人犯へと変貌してしまう。前作のラストで自我を取り戻し、連続殺人の罪悪感から自殺を決意するが、実は少女の死は第三者の手による計画的殺人であったことを知り、事件究明とより多くの命を救うため姿を消す。

「御津 ミト アンジ 闇慈」

静と動が同居するキャラクター・闇慈。初登場時には、その斬新な衣装が女性ファンを中心に話題を呼んだ。一見理論先行型のキャラに見えて、実は怒涛の熱血直情型の性格、というのも人気のポイントか。

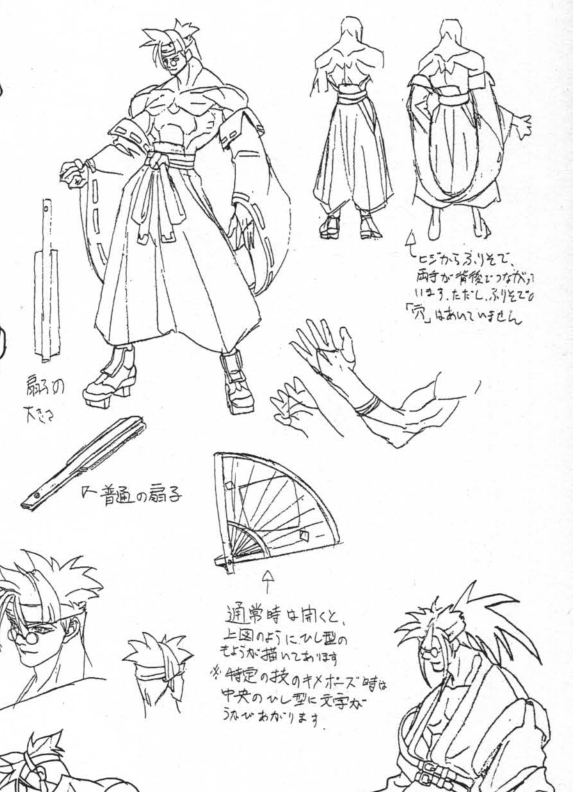
はちまきも、少し独特の巻き方をしているようだ（ヘッドギア？）。

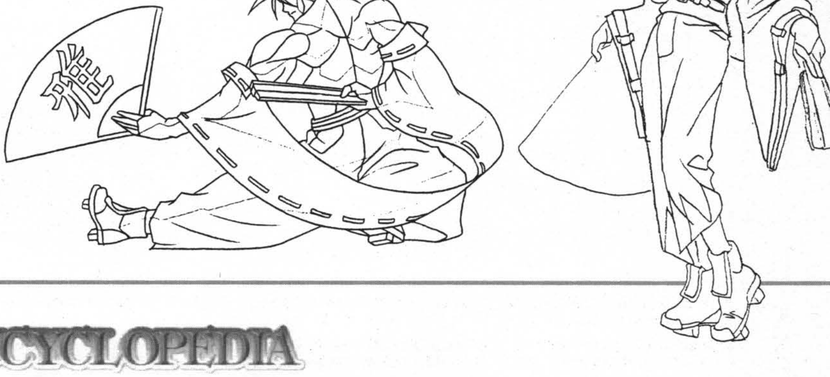


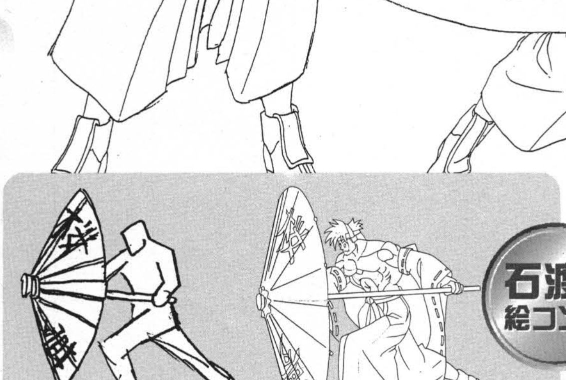


扇子の表面出る文字は、技によって浮き出す文字が変化するようだ。













梅喧

バイケン

　和服の中に暗器を忍ばせ、復讐の旅を続ける流浪の剣客・梅喧。隻腕でありながらも、一歩も引くことなく苛烈な戦いを続ける彼女には、猛々しい美しさがある。近年稀に見る「媚びてない」キャラクターだと言えよう。





女性ながら、荒々しい殺伐とした雰囲気を備えている。





暗器は数種類存在し、たまにダウン時などにソデからまとめて見えることもある。







用語集

日本：この時代の日本は、聖戦前のGEAR達の攻撃によって朝鮮半島の一部とともに消し飛んでいる。この時代日本人は絶滅寸前のものとされ、保護すべき存在として認知されている。その「日本人」である梅喧も闇慈も、それぞれの理由から「あの男」を追っているが、その動機はまったく逆のもののようだ。

神器：ソルが持つ「封炎剣」、カイが持つ「封雷剣」、闇慈の持つ「絶扇」など、人間の持つ法力を増幅し、戦闘力に変換する法力補助兵器のこと。対GEAR用神器「アウトレイジ」の力を細分化させて8つの神器が生み出された。人間が保有しているのは「封炎剣」「封雷剣」「絶扇」の他、「閃牙」「益得」「湖上白」の6種類。使いこなすには人間離れした相当の腕を必要とする。

MILLIA RAGE
ミリア=レイジ

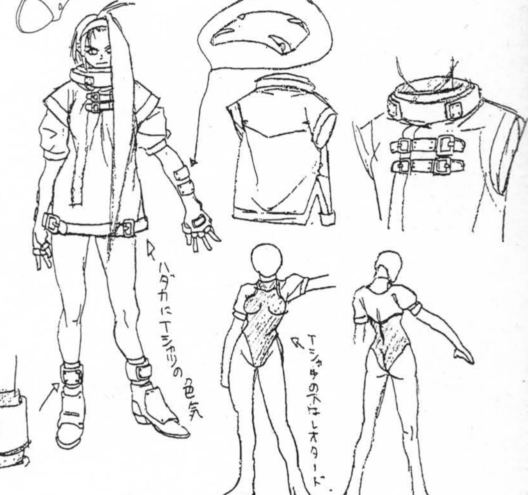
前作から大幅にコスチュームチェンジを遂げた彼女。「シャツの下には何も付けてないことにする予定だった」との開発者の爆弾発言は、三軒茶屋付近一帯でセンセーショナルな話題を呼んだ。



禁呪によって殺傷能力を帯びた髪。長手袋は、髪に対する用心だろうか？



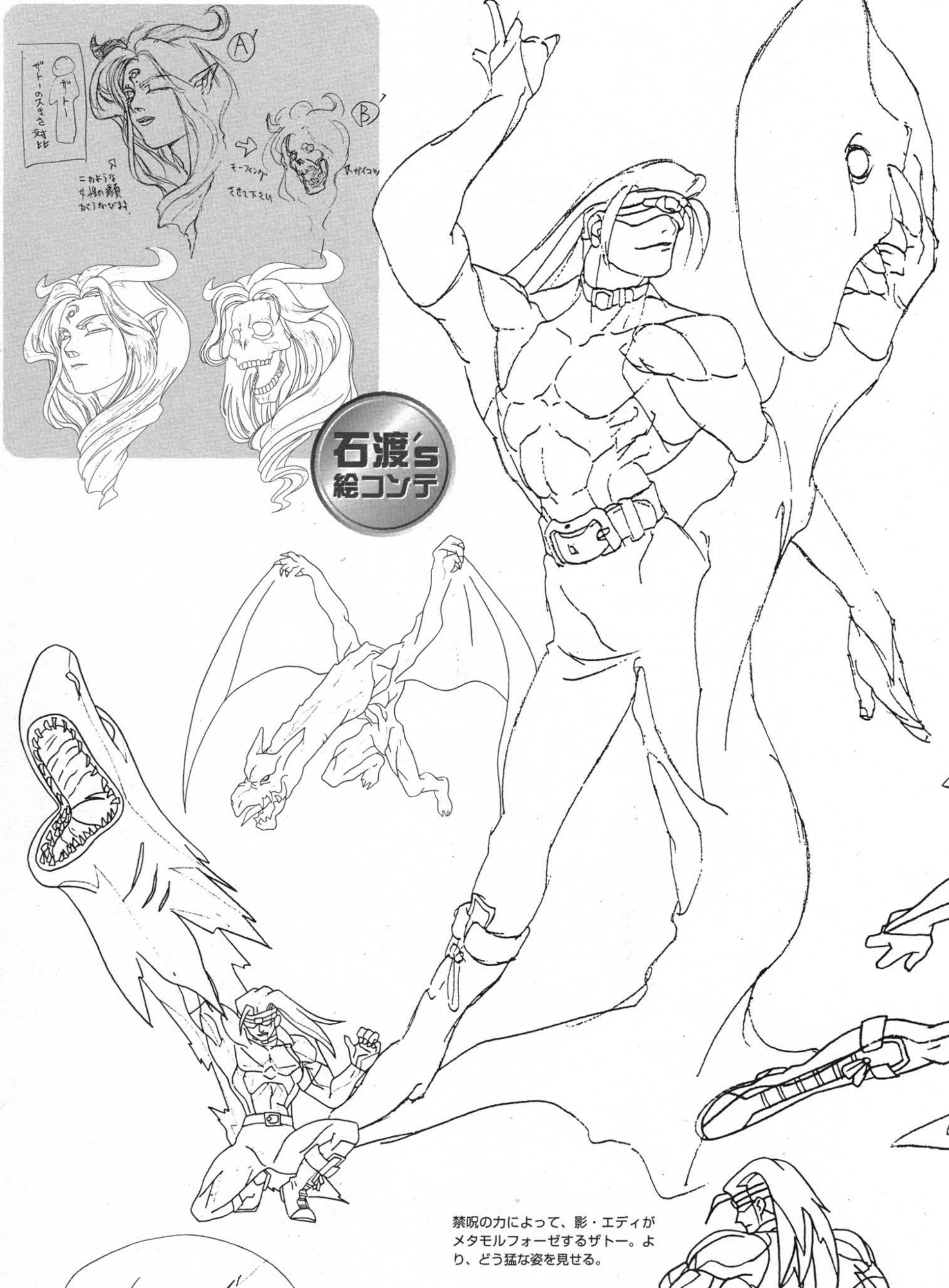






花や剣など、様々な形にメタモルフォーゼする髪の毛。月の形になるのは驚きだ。

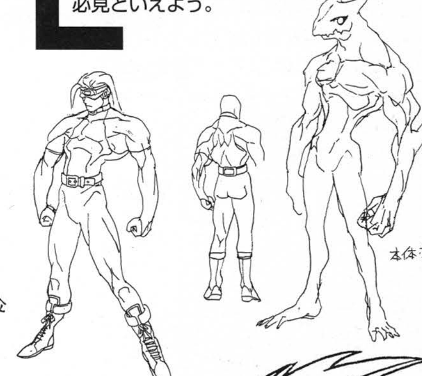




ZATO-1

ザトー＝ONE

今作ではザトー本人のアクションというより、彼に憑依している影・エディのアクションが大幅に増加。変幻自在に形を変えるエディのグラフィックには、非常に手間がかけられている。必見といえよう。





禁呪の力によって、影・エディがメタモルフォーゼするザトー。より、どう猛な姿を見せる。





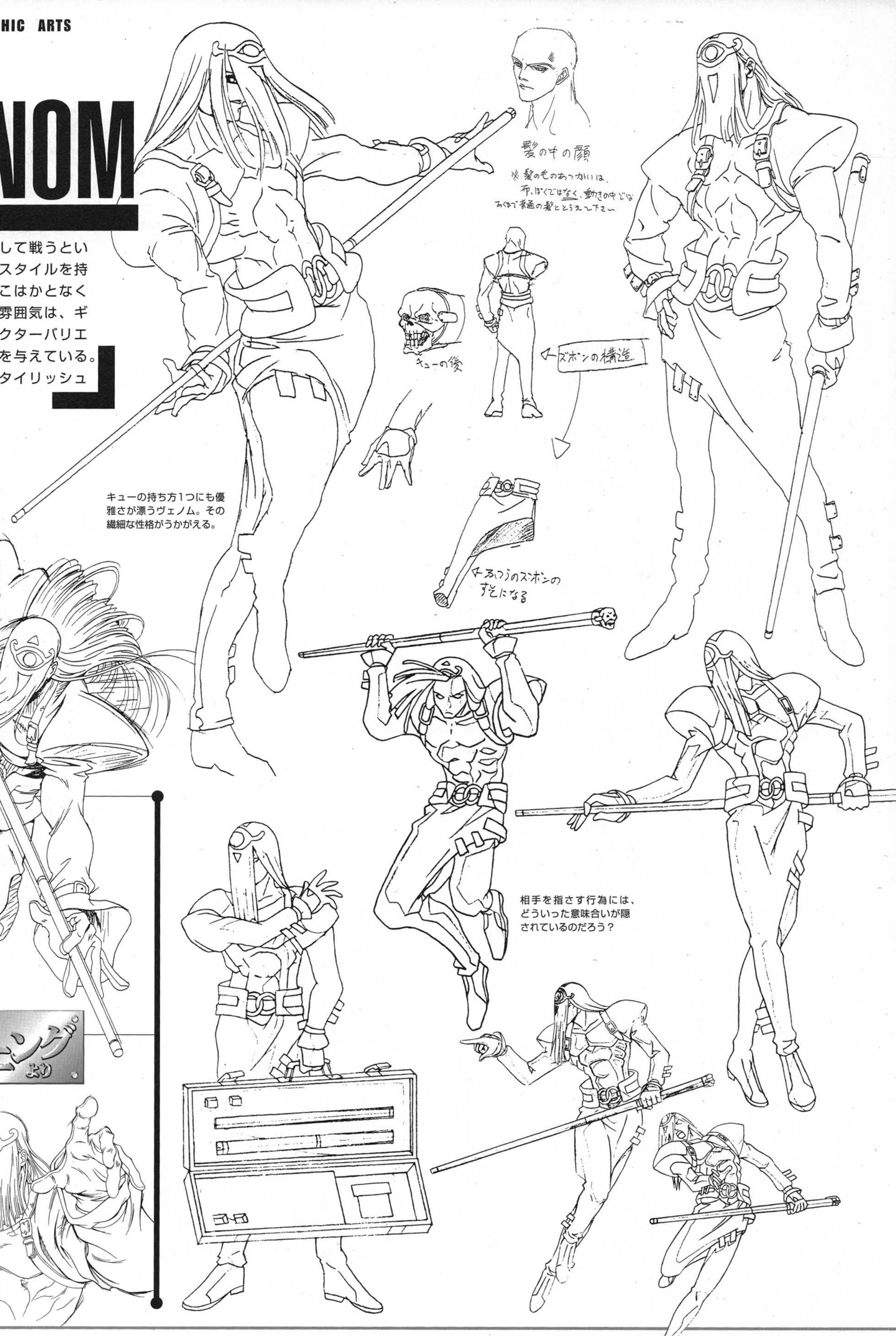
用語集

アサシン組織：ミリアが以前所属し、現在ザトー=ONEがリーダー、ヴェノムが腹心をつとめている暗殺集団。ザトー=ONEは、「禁呪」と呼ばれる、「卑・泥獄堕法（ひ・でいごくついほう）」第五法「蝕精影陣（しょくせいえいじん）」を行なうことで、視力と引き替えに影を自由に操る力を手に入れ、現在の地位に上りつめた。ミリアも組織在籍時に第六法「アングラ」を施され、髪を操る力を手に入れている。

影：自らの意思を自らの影に乗っ取られたザトー=ONE。ザトーの影自身は自我を持っており、自らの破壊・攻撃衝動が、兵器目的のために生み出された自分に与えられた「作られた本能」であることを自覚している。「心」を持ってしまった影は、自分を生み出した人間よりも、より近い「兵器として生み出された存在」であるGEARに親近感を持ち、孤独を癒すためGEARに接近しようとしている。

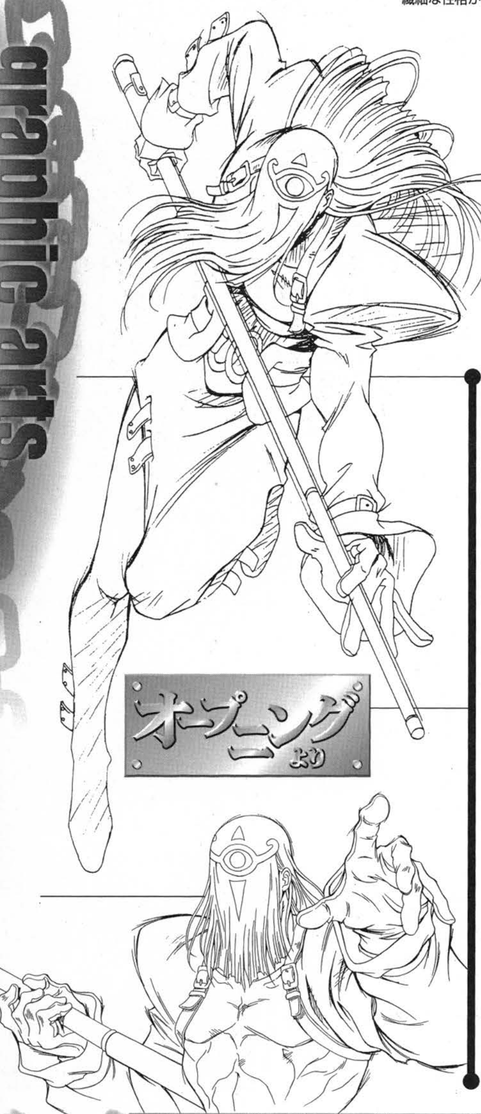
VENOM
ヴェノム

キューを駆使して戦うという一風変わったスタイルを持つヴェノム。そこはかとなく漂わす理知的な雰囲気は、ギルティのキャラクターバリエーションに深みを与えている。登場シーンのスタイリッシュな上着もお洒落。



キューの持ち方1つにも優雅さが漂うヴェノム。その繊細な性格がうかがえる。

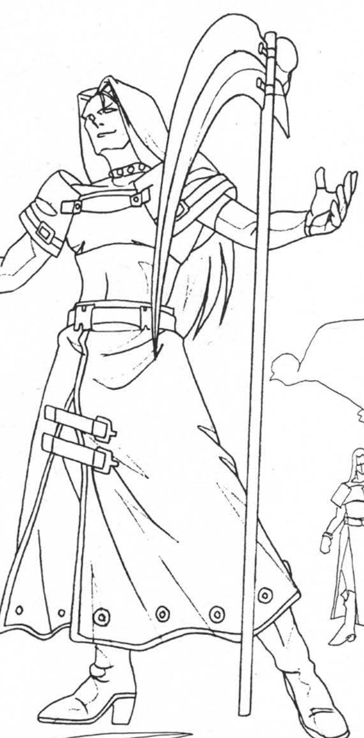
相手を指さす行為には、どういった意味合いが隠されているのだろう？



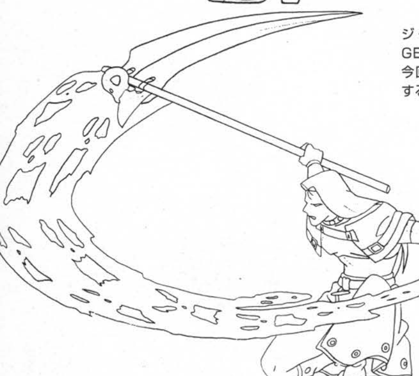
TESTAMENT

テスタメント

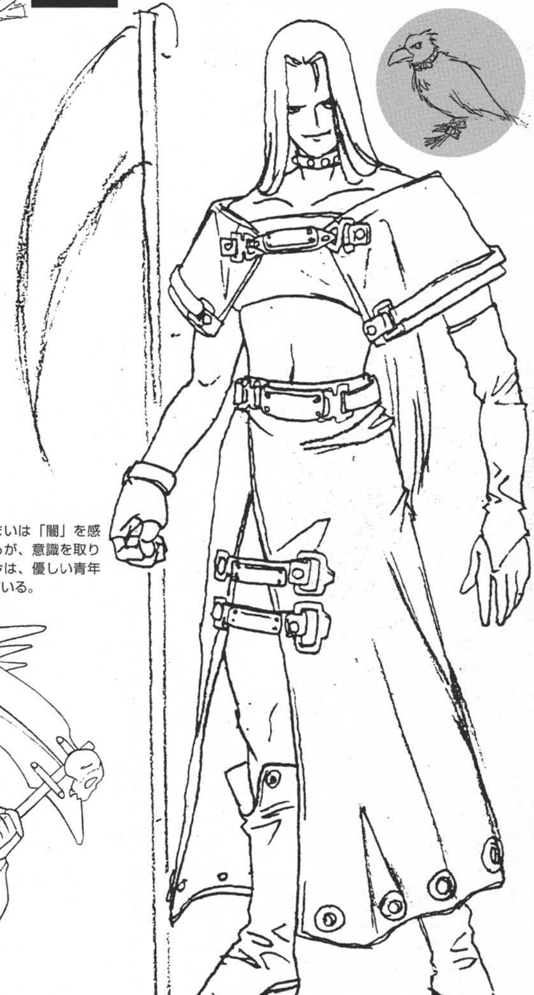
前作では中ボスとして君臨し、プレイヤーの前に立ちはだかったテスタメント。今作でも最終ステージ直前に登場し、地獄の鎌でプレイヤーを苦しめる。非業のストーリーも手伝ってか、実は女性ファンが多かったりする。





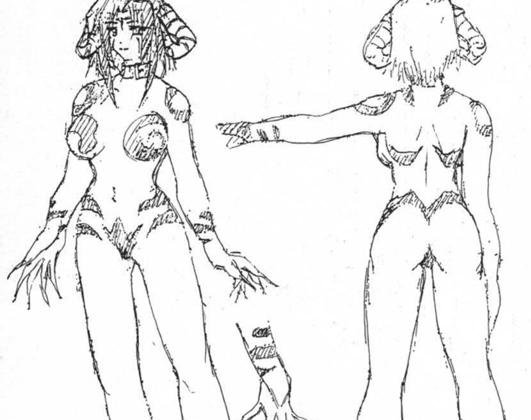


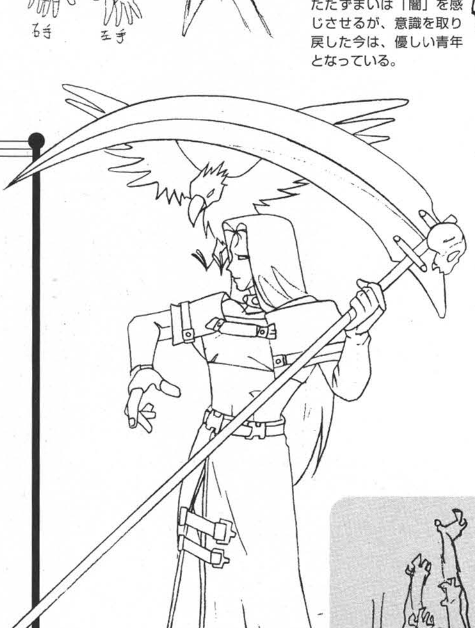
ジャスティスによってGEARに改造された彼は、今回も様々な魔法を駆使する。



たたずまいは「闇」を感じさせるが、意識を取り戻した今は、優しい青年となっている。

【サキュバス】







石渡's 絵コンテ

用語集

ジャスティス：「あの男」の手によって某先進国において作られ、GEARをまとめて支配し人間へと反乱を起こした知性体GEAR。某先進国の謀略に巻き込まれGEARに改造されていたテスタメントを部下としていた。前作において討伐され、テスタメントも、その支配から解放される。しかし、「人類抹殺」のプログラムから解放されたテスタメントは、これまで犯した罪の深さに苦悩することとなる。

暗殺者：生い立ちが非常に似ているヴェノムとミリア。ほんの少しの運命の違いが、ザトーに対する「忠誠」と「殺意」という決定的な気持ちの違いになっている。しかし、心の奥にあるものは共通しているように見えるのだが……。この奇妙な三角関係(?)の決着は、どのようにつくのであろうか？

「DIZZY」

ディズィー

ギアと人間のハーフとして生まれ、今作のストーリーのカギを握る少女・ディズィー。神の慈悲と悪魔の憎悪に突き動かされ、抑制できない自らの力を恐れ、怯える。彼女を救ってやることは、果たして出来るのか……？





天使に近い姿を持つ彼女だが、GEARと人間とのハーフという彼女に責任のない出自が、忌み嫌われる原因となっている。





左が「ネクロ」、右が「ウンディーネ」。ディズィーは死神と女神、つまり清濁を併せ持つ存在なのだろう。











最後に。

新キャラ登場でさらに世界が深まる「ギルティ・ワールド」。今後、どのような進化をしていくのか、期待がふくらむ。



用語集

悪魔の森： ディズィーが人間社会から処刑されかけて逃げた後、育ての親である老夫婦によってかくまわれ、1人で生きてきた森の名前。「聖戦」時にはGEARのアジトの1つがあり、人が何度も襲われたため、この名がついたらしい。この森の洞窟において彼女は生活してきたが、人間に発見され襲撃されるようになったため、現在彼女は、この地を離れる決心を固めている。

キメラ： 自らの意思と関係なく、人間とGEARのハーフとして生きていかざるをえないディズィー。テスタメントは彼女に会い、自分の意思と関わりなくGEAR化された彼自身の運命と彼女を重ね合わせ、彼女を守っていく決心をしている。しかし、ディズィーにとっては、彼のその気持ちも重荷になってしまっているようだ。

DATA COLLECTION

実力が拮抗している上級者同士の対戦は、その両者が持っている知識の量が決着をつけることが多い。ここに掲載されているデータを、知識として身につければ必ず実戦にフィードバックできるはずだ。

基本パラメータの見方

表組内の単位「dot」は、1フレームあたりにキャラクター移動する距離の単位だ。この数値が大きいほど「移動量が多い=スピードがある」といえる。

また「F」はフレームのことであり、行動の持続時間を表している。単位のついていない数値は1.0を平均とした場合の能力差をあらわす。1.2なら平均以上で、0.8なら平均以下といった感じだ。

DATA COLLECTION 各キャラクターの基本パラメータ

	ソル	カイ	メイ	ミリア	ザトー	ポチョムキン	チップ	ファウスト	梅喧	紗夢	ジョニー	アクセル	闇慈	ヴェノム	テスタメント	ディジー
歩き(前方)	3.50 dot	3.75 dot	3.20 dot	4.50 dot	2.80 dot	2.50 dot	4.70 dot	2.50 dot	2.80 dot	4.50 dot	3.60 dot	3.00 dot	3.20 dot	3.45 dot	3.20 dot	3.20 dot
歩き(後方)	2.75 dot	2.85 dot	2.74 dot	3.50 dot	2.20 dot	2.50 dot	3.90 dot	4.40 dot	2.70 dot	3.30 dot	2.95 dot	2.80 dot	2.80 dot	2.75 dot	2.60 dot	2.40 dot
ダッシュ初速	8.00 dot	8.56 dot	7.87 dot	11.80 dot	7.75 dot		14.00 dot	8.00 dot	8.00 dot	9.50 dot	7.00 dot	7.50 dot	7.75 dot	8.12 dot	6.60 dot	11.00 dot
ダッシュ加速	0.40 dot	0.37 dot	0.32 dot	0.45 dot	0.30 dot		0.55 dot	0.30 dot	0.35 dot	0.42 dot		0.30 dot	0.32 dot	0.34 dot	0.38 dot	0.24 dot
ダッシュ抵抗	1.05%	1.00%	1.00%	1.11%	1.00%		1.17%	1.00%	0.95%	1.00%	1.00%	1.00%	1.00%	1.00%	1.00%	1.00%
バックステップ速度	9.00 dot	9.00 dot	12.00 dot	14.00 dot	8.00 dot	3.50 dot	8.50 dot	9.50 dot	8.50 dot	10.00 dot	15.00 dot	9.00 dot	8.00 dot	9.00 dot	9.00 dot	11.00 dot
バックステップ無敵時間	7F	8F	8F	6F	8F	19F	8F	6F	8F	6F	6F	7F	8F	6F	8F	8F
バックステップ時間	15 F	15 F	12 F	10 F	15 F	20 F	20 F	12 F	15 F	12 F	10 F	15 F	15 F	12 F	15 F	15 F
キャラ重力	1.10 dot	1.10 dot	1.10 dot	1.05 dot	1.10 dot	1.25 dot	1.10 dot	1.10 dot	1.00 dot	1.00 dot	1.15 dot	1.10 dot	1.10 dot	1.10 dot	1.10 dot	1.05 dot
ジャンプY初速	20.00 dot	20.00 dot	30.00 dot	28.00 dot	24.00 dot	20.00 dot	28.00 dot	22.00 dot	23.00 dot	22.00 dot	23.50 dot	22.00 dot	24.50 dot	22.00 dot	20.00 dot	23.00 dot
ジャンプ重力	1.10 dot	1.10 dot	1.70 dot	1.60 dot	1.30 dot	1.10 dot	1.40 dot	1.10 dot	1.10 dot	1.10 dot	1.05 dot	1.10 dot	1.20 dot	1.10 dot	1.10 dot	1.10 dot
前ジャンプX速度	5.00 dot	5.00 dot	4.00 dot	4.70 dot	5.00 dot	5.00 dot	6.00 dot	5.00 dot	5.00 dot	5.25 dot	4.70 dot	5.00 dot	4.00 dot	5.00 dot	5.00 dot	5.00 dot
後ジャンプX速度	5.00 dot	5.00 dot	4.00 dot	4.50 dot	5.00 dot	5.00 dot	5.00 dot	5.00 dot	5.00 dot	5.00 dot	5.00 dot	5.00 dot	4.00 dot	5.00 dot	5.00 dot	5.00 dot
ハイジャンプY初速	26.00 dot	25.00 dot	30.00 dot	29.00 dot	30.00 dot	26.00 dot	29.00 dot	30.00 dot	25.00 dot	28.00 dot	33.00 dot	26.00 dot	26.00 dot	26.00 dot	26.00 dot	30.00 dot
ハイジャンプ重力	1.10 dot	1.10 dot	1.10 dot	1.10 dot	1.10 dot	1.10 dot	1.10 dot	1.10 dot	1.10 dot	1.10 dot	1.10 dot	1.10 dot	1.10 dot	1.10 dot	1.10 dot	1.10 dot
前ハイジャンプX速度	5.00 dot	8.00 dot	4.00 dot	8.00 dot	5.00 dot	5.00 dot	8.00 dot	5.00 dot	5.00 dot	5.00 dot	4.70 dot	5.00 dot	16.00 dot	5.00 dot	5.00 dot	8.00 dot
後ハイジャンプX速度	3.75 dot	3.75 dot	3.75 dot	3.75 dot	3.75 dot	3.75 dot	3.75 dot	3.75 dot	3.75 dot	3.75 dot	3.75 dot	3.75 dot	3.75 dot	3.75 dot	3.75 dot	3.75 dot
気絶値	60	60	72	60	60	80	60	60	60	60	68	60	60	60	60	50
防御力	1.00	1.03	1.06	1.21	1.06	0.875	1.31	1.00	1.18	1.06	1.00	1.00	1.06	1.00	1.00	1.06
根性値(0~5)	1	2	3	3	1	4	4	0	4	3	4	1	5	2	2	1
前方空中ダッシュ速度	17.50 dot	18.00 dot	16.00 dot	22.00 dot	17.00 dot		21.00 dot	10.00 dot	18.00 dot	20.00 dot	15.00 dot	15.00 dot	17.00 dot	17.50 dot	20.00 dot	21.00 dot
前方空中ダッシュ時間	18 F	18 F	19 F	10 F	24 F		14 F	60 F	15 F	13 F	15 F	16 F	18 F	20 F	16 F	14 F
後方空中ダッシュ速度	14.00 dot	14.00 dot	14.00 dot	16.50 dot	14.50 dot		16.00 dot	8.00 dot	14.00 dot	16.00 dot	14.00 dot	14.00 dot	14.00 dot	14.00 dot	14.00 dot	18.00 dot
後方空中ダッシュ時間	10 F	10 F	10 F	10 F	10 F		10 F	28 F	10 F	10 F	10 F	10 F	10 F	10 F	10 F	10 F
ガードカウンター防御力	1.0	1.0	1.0	1.25	1.0	1.0	1.125	0.812	1.0	1.0	0.875	1.0	1.25	1.0	1.0	0.875
ガードカウンター回復	普通	普通	普通	遅い	普通	早い	普通	遅い	普通	普通	普通	普通	遅い	普通	遅い	遅い

DATA COLLECTION テンションゲージについて

アクティブと判断される行動

- 前方歩き
- ダッシュ
- 前ジャンプ
- 空中前ダッシュ
- 直前ガードを成功させる
- 攻撃を相手に当てる

※移動系のアクションは、キャラクターの向きが相手の逆を向いている時は、アクティブと判断されない。

ネガティブと判断される行動

- 相手に一定時間以上攻撃を当てていない
- 画面端に一定時間とどまる
- 後方歩き
- 後ろジャンプ
- バックステップ
- 空中後ろダッシュ

※相手から離れているほど、上記のネガティブ行動がテンションゲージに及ぼす影響は大きくなる。

※ガード・ダメージ中は上記の制御は停止する。

テンションゲージによるヴィジュアルの変化

- テンションゲージはネガティブになるほど、輝きが無くなりハイライト部のスクロールが遅くなる。
- テンションゲージが活発(ハイライト部のスクロールが早い)になればなるほど、テンションゲージは溜まり易くなる。

テンションゲージの上昇にリミットがかかる行動

下記の行動を行なうとテンションゲージの上昇量が一定時間、通常の20%になる。

- 4秒　ロマンキャンセル
- 4秒　デッドアングルアタック
- 1秒　フォルトレスディフェンス(地上・空中)
- 10秒　ネガティブペナルティを受けた時

ネガティブペナルティ

ネガティブ状態になったことによるペナルティには次の効果がある。

- 上昇のリミット時間10秒
- 気絶し易くなる。(気絶値の上限が1/8減る)
- テンションゲージがなくなる

各種移動時のテンションゲージ増加量

テンションゲージのアップ比率を1.0としたときに、以下のキャラにおける特定アクションのみは、増加量が他のキャラと異なる。

- ミリア　ダッシュ：0.88
- チップ　歩き　：0.83
- 　　　　ダッシュ：0.72
- 紗夢　ダッシュ：0.88
- ジョニー ダッシュ：2.0
- アクセル ダッシュ：1.12

DATA COLLECTION ガードゲージ&ダメージ補正

相手に与えるダメージは、相手キャラのガードゲージ状況によって、ダメージ補正がかかる。ガードゲージはもっとも溜まった状態で+128。一番少ない状態だと-128だ。

例えばガードゲージが+64の状態で威力100の攻撃を相手から受けたとすると、100×272÷256=106となり、通常時よりも6多いダメージを受けることになる。

ただし、覚醒技の場合は、表内の「覚醒技ダメージ補正」が適応される。数値を見てもわかるように、覚醒技のほうが通常技に比べて補正値が低い。さらに、ガードゲージが+64以上の状態でダメージを受けると、どのような状態にも関わらず、カウンターヒット扱いになる。

また、投げ後とバウンド後の攻撃ダメージには50%の補正がかかり、キャラクターがうけるダメージは減少する。

基準 256/256	ガードゲージの値	通常技 ダメージ補正値	覚醒技 ダメージ補正値
256/256	128	288	288
240/256	112	284	284
224/256	96	280	280
208/256	80	276	276
192/256	64	272	272
176/256	48	268	268
160/256	32	264	264
144/256	16	260	260
128/256	0	256	256
112/256	-16	200	192
96/256	-32	152	128
80/256	-48	112	96
64/256	-64	80	80
48/256	-80	48	48
32/256	-96	32	32
16/256	-112	16	16
0/256	-128	8	8

DATA COLLECTION 根性値と体力残量よるダメージの変化

右表の%は体力の残量を表し、レベルが根性値を表している。よって、表からも読みとれるように、体力の残量が55%を割り込むと、相手から受けるダメージが減少していくのだ。

倍率表は通常時に相手から受けるダメージを1.00としたときの表で、数値表はゲーム内で実際に処理されている数値である255を表にしたものだ。これらは255：1.00(倍)として換算しているので、どちらの表も同じものである。

また、各キャラクターの根性値は、基本パラメータを参照のこと。

倍率表

	100%~56%	~42%	~31%	~21%	~15%	~9%	~4%	~0%
レベル0	1.00	1.00	1.00	0.91	0.75	0.58	0.48	0.39
レベル1	1.00	1.00	0.94	0.88	0.69	0.56	0.47	0.39
レベル2	1.00	1.00	0.91	0.81	0.66	0.55	0.45	0.38
レベル3	1.00	0.94	0.88	0.78	0.64	0.53	0.44	0.36
レベル4	1.00	0.94	0.88	0.78	0.63	0.50	0.39	0.36
レベル5	1.00	0.91	0.83	0.75	0.58	0.47	0.38	0.34

数値表

	100%~56%	~42%	~31%	~21%	~15%	~9%	~4%	~0%
レベル0	255	255	255	232	192	148	124	100
レベル1	255	255	240	224	176	144	120	100
レベル2	255	255	232	208	168	140	116	96
レベル3	255	240	224	200	164	136	112	92
レベル4	255	240	224	200	160	128	100	92
レベル5	255	232	212	192	148	120	96	88

DATA COLLECTION スコア算出方法

攻撃をヒットさせると得られる得点は、攻撃力によって設定されている。また、コンボ得点は、右表のように計算されそのコンボ中に通常技・必殺技・覚醒技のそれぞれが何段目かで得点が決まる。

その他のボーナス得点としては、残ライフボーナス(50000×残ライフの割合)や、残タイムボーナス(50000×残タイムの割合)、パーフェクトボーナス(80000)がある。

基本単発得点

攻撃力	得点
0~10	100
11~15	200
16~20	300
21~26	500
27~32	700
33~40	1000
41~50	1400
51~60	1800
61~70	2300
71~90	3000
90~	5000

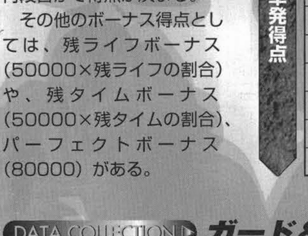
コンボボーナス

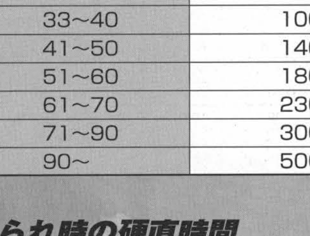
通常技	
1段目	基本点×1.0
2段目	基本点×0.9
3段目	基本点×0.8
4段目	基本点×0.7
5段目~	基本点×0.5
必殺技	
1段目	基本点×2.0+500
2段目	基本点×1.5+100
3段目~	基本点×1.0
覚醒必殺技	
1段目	20000
2段目	6000
3段目~	2000

DATA COLLECTION ガード&やられ時の硬直時間

相手の攻撃をくらったり、ガードすると、そのときの状態によって一定フレームの間、硬直させせられてしまう。やられはともかくとしても、ガードはその種類によって、硬直時間がかなり異なる。削られずに済むからといって、フォルトレスディフェンスばかりを使うのは得策ではない。硬直時間を短くするためにも、ガードは状況によって使い分けるようにしよう。

状態＼攻撃レベル	1	2	3
立ちやられ	10F	14F	19F
しゃがみやられ	10F	15F	20F
フォルトレスディフェンス	10F	14F	19F
通常ガード	8F	12F	17F
直前ガード	6F	9F	13F
空中フォルトレスディフェンス	14F	20F	26F
空中通常ガード	12F	16F	22F
空中直前ガード	8F	12F	16F


相手との距離をとるのに重宝するフォルトレスディフェンス。しかし……


その硬直は長く、使用したことで反撃確定のチャンスを逃してしまうことも。ガードは使い分けよ。

DATA COLLECTION BGMの曲名とパート

前作でもファンの間で定評のあったBGMは、今作全31曲ある。ここでは、その曲名と使用されるパートを表組みにまとめてみた。各キャラのBGMはどれもイメージにピッタリなものばかり。

また、同キャラクター対戦時や、特定キャラクター同士が戦う場合の専用BGMが用意されているのも大きな特徴といえる。これによって対戦が盛り上がることうけあいだ。

『ギルティギアX』におけるBGMは、ゲームとともに、ぜひとも堪能してほしい要素のひとつである。

曲名	パート
Keep Yourself Alive 2	ソルのテーマ
Blue Water Blue Sky	メイのテーマ
Feel A Fear	ザトーのテーマ
Make Oneself	アクセルのテーマ
Burly Heart	ポチョムキンのテーマ
The Original	ファウストのテーマ
Liquor Bar & Drunkard	ジョニーのテーマ
風雅	闇慈のテーマ
A Solitude That Asks Nothing In Return	ヴェノムのテーマ

曲名	パート
Babel Nosege	紗夢のテーマ
Bloodstained Lineage	テスタメントのテーマ
Awe Of She	ディズィーのテーマ
No Mercy	ソルvsカイのテーマ
Fatal Duel	同キャラ対戦のテーマ
Still In The Dark	ザトーvsミリアのテーマ
Holy Orders (Be just or be dead)	カイのテーマ
Suck A Sage	チップのテーマ
Writhe In Pain	ミリアのテーマ
Momentary Life	バイケンのテーマ
Soul Dealer	オープニング
It Was Called Victim	キャラクターセレクト
Go！	プロフィール
Retake	コンティニュー
Settlement	ゲームオーバー
A Daredevil	vsデモ
It Was Called SteelVictim	勝利デモ
Keep The Faith	テスタメントデモ
Grief	ディズィーデモ
Primal Light	スタッフロール1
Calm Passion	スタッフロール2
Walk In The Dusk	スタッフロール3

ギルッ子垂涎！　ギルティギア レアアイテムがいっぱい

GUILTYGEAR X/SLASH ENCYCLOPEDIA 読者プレゼント



※実物の絵柄と異なる場合があります。ご了承ください。

A

ゲームセンターに貼ってあるBIGなギルティギア ゼクスポスター。これを部屋を貼ってギルティー色にしよう。ギルッ子ならゲームセンターからはがしたりしないで、プレゼントでゲット。

ギルティギア ゼクス販促用ポスター 10名様



※実物の絵柄と異なる場合があります。ご了承ください。

ギルティギア ゼクスのオリジナルのテレホンカード。実用性も兼ねたこのアイテムは、ギルッ子は言うまでもなく、誰もが求めるまさに垂涎の一品。

ギルティギア ゼクス テレカ 5名様

B





基板を購入しないと入手不能のインストカード。机などに飾って、いつでもギルティと一緒。コレでギルッ子も大満足。もしかして、このプレゼントの中で一番レアなモノかも。

C

ギルティギア ゼクス インストラクションカード 5名様



ギルティギア ゼクス パンフ 10名様

ギルティギア ゼクスの販促用のパンフレット。ギルッ子ならこれもゲットしたいアイテムでしょう。開けて驚くなかれ、中にはなんと……中身は当選してからのお楽しみ。

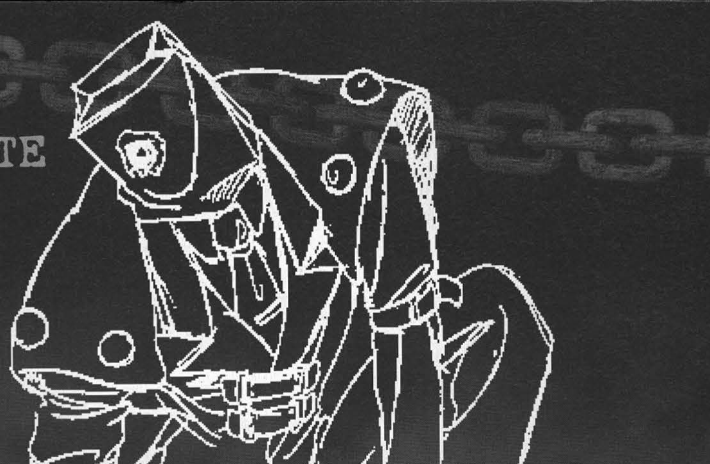
D

応募締め切り

平成12年
10月26日（木）
当日消印有効

巻末の綴じ込みハガキに必要事項を記入の上、希望のプレゼント番号（A～D）を書いてご応募下さい。なお、当選者の発表は、発送をもって換えさせていただきます。

making of GUILTYGEAR X EDITORIAL DEPARTMENT GAZETTE



Editor in Chief

林 久徳

●某電撃PS誌の体験版CD-ROMから遊びまくっていた前作。あれから2年。思い入れとゲームの腕が必ずしも比例関係にはないことを痛感しつつ修行中。ミリアで天下を取れるか？

Editor

猿渡 雅史

●GGX。高いクオリティが求められる業務用ゲーム……その中で最も屍山血河の対戦格闘に挑んできた心意気、そして存在意義は非常に大きい。驚くほどの出来栄えを堪能してほしい。

霜田 和人

●ゲーム発売前だというのに、投稿物の多いこと！ 見慣れたキャラのいつもな感じの続編より、新しいことに飢えているのかな？ でも、ACは発売されてからが本番。みんな遊んでね。

杉田 哲朗

●GGXはアーケード界にひさびさに登場した、対戦格闘の新顔だ。生気に満ちた未曾有の美麗グラフィックに溺れそう！ 対戦ツールとしての実力は、ムックを片手に確かみてみろ。

河野 淳一

●一時はどうなることかと思ったが（失礼）、予想をはるかに上回る仕上がりでうれしい限り。ゲーセンでの対戦が待ち遠しいです。ただ、ポテムはもう少し弱いほうがやり甲斐があった!?

伊丹 恭

●いやキツかった。マジで。でも「頑張った感」のある本にはなったかな、と思うね。惜しむらくは、発売時期と情報規制の兼ね合い。速報性を重視すると、コアな情報が薄くなるのね。

北裏 裕章

●今回設定資料ページを担当しましたが、ダンボール9箱の動画に閉口。でも、コンマ1ミリで表情を作る日本のアニメーターのレベルの高さを実感しました。全部見せられないのが残念。

荒川 保

●梅喧萌え～やっぱ最高っすよKカラー1択!! と書けと夏候惇に脅されました。ウソです本心で～す♪ はっきり言ってこのゲーム非常によくできてます。個人的にこの夏1番のデキかと。

鈴木 宏昌

●大手2大メーカー以外から発売される2D格闘で、これほどまでにプレイヤーの間で盛り上がっているゲームは久しぶりですね。昔よく聴いた『守護神伝2』を聴きたくなってきた……。

入澤 英明

●ファウストの「俺、ヒゲだろ？」って台詞が、しばらくの間自分の中だけで流行っていた。アクシデントって、停電になった時の事かなとか思ってみた。俺はドリフ派だったのだ。

佐久間 康文

●全キャラ眺めて見て「使いてー」と思ったのがポチョムキンとファウストです。同様に思われた皆さん（いるのか？）きっとアナタはボクと同様にニンジンが嫌いなはず（根拠ナシ）。

貝田 知明

●98年、雑誌の記者であった私は、ゲームキャラのコスチュームをデザイナーが製作したと聞いてとあるファッションショーに行った。2年後、そのムックを作るとは……。塞翁が馬。

安藤 慶祐

●発売前からロケテストやネット上で、異常なまでの盛り上がりをみせたゼクス。ゲームは期待通りの仕上がりで「ヤルしかねぇ」って感じなんだけど、自分には遊ぶ時間があるのかねぇ。

Writer

MVP

●夏の新作ラッシュでもっとも期待したいのがギルティ。食わず嫌いのゲーマーが多いなか、対戦ツールとしてかなり完成していると思われる本作がヒットしてほしいと思う今日この頃。

若人

●近年まれに見る秀作！ キャラの相性や技の駆け引きがこんなに重要な格ゲーって最近ありました？ 対戦ツールとして根本にあるものを忘れずに作り上げた開発者に感服なのネン。

田渕 健康

●ザトーのストーリーをリライトしている時に、思わず見出しに「禁忌の殺る気満々ソング」とつけそうになりました。人間睡眠は必要だと思いました。夏休みも必要だと思いました。

ちゃっきー

●ひさびさに味わう新鮮さ。やっぱり新しいものはいいですな。プレイするたびに発見とか、成長の余地とかあって。すでに極まった人たちがいるゲームに入れない人、コレやりましょう。

伊勢猫

●今回はお手伝い……ということで、システム&ディズィー関係の記事を担当させていただきました。願わくば、新規2D格闘ゲームの灯が絶えないことを願いつつ、参戦の日を待ちます。

がっちん

●GGXのムックはいかがでしたか。個人的にこういう仕事はずいぶん久しぶりのような気がするなぁ。発売前からかなりの人気だったからね。盛り上がるかな。本誌のほうもよろしく。

ももやん

●GGXは最近まれにみる気持ちのよい格ゲー。ガトリングやジャンプキャンセルといった自由度の高いところが、ストレスを感じさせない要素なのだろうか。あ～、もっと対戦して～。

福田 柵太郎

●背景の原画を眺めていたら、数百万円相当の品であることを知らされ泡吹きました。それにしても1年前に行ったファッションショーの経験がここで役立つとは思わなかったなあ。

ENTERBRAIN MOOK
ARCADIA EXTRA Vol.1

GUILTYGEAR X　SLASH ENCYCLOPEDIA

発行　株式会社エンターブレイン
〒154-8528　東京都世田谷区若林1-18-10　みかみビル
雑誌　61951-07
平成12年8月26日発行
平成13年1月5日第三版発行

Publisher & Editor in chief
浜村弘一

Editorial Staff
林 久徳(Chief editor)
猿渡 雅史(Vice chief editor)
霜田 和人(Desk)
杉田 哲朗(Desk)
北裏 裕章
伊丹 恭
鈴木 宏昌
河野 淳一
入澤 英明
荒川 保
貝田 知明
佐久間 康文
安藤 慶祐

Writers
MVP
若人
田渕健康
ちゃっきー
がっちん
伊勢猫
ももやん
福田柵太郎

Illustrators
森下直親
AKD

Art Director
大里 浩二(THINKS NEO)

Designer
久保田シンヤ
野中郁子
斎藤明子(THINKS NEO)
荒井知之(THINKS NEO)
大島リエ
新島浩幸(MAGAMIX GRAPHIC)

Cover Design
Smile Studio(福島トオル)

Special Thanks to
サミー株式会社
アークシステムワークス株式会社
有限会社ピックパック エアリアル

Print
大日本印刷株式会社

enterbrain MOOK ARCADIA EXTRA Vol.1 GUILTYGEAR X SLASH ENCYCLOPEDIA

Q1:本書についての感想をお願いします。

Q2:面白かった記事とつまらなかった記事をお答えください。

面白い:

つまらない:

Q3:本書のことをナニで知りましたか?

Q4:アルカディア本誌を買っていますか?

①毎号買っている ②たまに買っている ③買わない ④知らない

Q5:ムック化を希望するアーケードゲームがありましたらお答えください。

Q6:上司にするなら誰が良い?

Q7:バンドを組むなら、誰と組んで、どのパートをさせる?

Q8:ベストな組み合わせは誰×誰?

自由欄　お好きなように。

※当アンケートハガキの質問&自由欄に描かれたイラスト、もしくはギルティへの熱い想いは、本誌ARCADIAで連載中の読者投稿コーナー「アルカディアフロンティアーズ」もしくは、ギルティギア ゼクス記事中のギルティファンページ「ガトリングアーティスツ」に掲載させていただく場合があります。御了承ください。　アンケートにご協力ありがとうございました!

切り取り線

切り取り線

郵便はがき

お手数ですが
50円切手を
お貼りください
enterbrain

154-8528

（受取人）

東京都世田谷区若林1-18-10 みかみビル

株式会社エンターブレイン

ARCADIA 編集部
責任編集

enterbrain MOOK ARCADIA EXTRA Vol.1

GUILTYGEAR X

SLASH ENCYCLOPEDIA

ギルティギア ゼクス スラッシュ エンサイクロペディア

アンケート係

フリガナ		年齢	性別	血液型
氏名		歳	男・女	型
生年月日	19　年　月　日	電話　（　）		
住所	□□□-□□□□　都道府県　市郡区			
E-メールアドレス		プレゼント番号		
電子メールによる情報などの送付を希望しますか?	□はい　□いいえ			


HOPE